LÍDER

JUEGOS DE ROL • SIMULACIÓN • CARTAS

DOSSIER

LA CABALLERÍA MEDIEVAL

MÓDULOS

ARS MAGICA

LA LLAMADA DE CTHULHU

STAR WARS

CARTAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, AYUDA, DUDAS Y ESCENARIO

RANKING ISTARI

THE LAST CRUSADE

AYUDAS

LA SEMANA DE LOS JUEGOS, DE SdA

Y ADEMÁS

CONSULTORIO DE RUNEQUEST

ÚLTIMOS PREPARATIVOS DE DIA DE JOC

52

BIMESTRAL • 400 Pta

Gallardo

MAGIC
The Gathering



ICE AGE™

Turn up the heat!

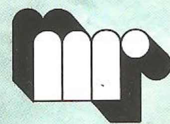
Available in Spanish in Spring 1996



Ice Age is an all-new environment that can be played as a stand-alone trading card game or as an expansion for Magic: The Gathering.

Wizards OF THE COAST

Customer Service:
Tél: (3) 902 240 149



DIA DE JOC

màgia

Juegos de rol, simulación y cartas

VIII jornadas







22-23-24 de Marzo en Barcelona

Cotxeres de Sants

Carrer de Sants 79





JUEGO DE ROL DEMONÍACO MEDIEVAL

Aquelarre



MARZO 1996

LÍDER

52

Edita EDILUDIC
Francesc Matas Salla, *presidente*
Montserrat Vilà Planas, *tesorera*
MªAsunción Vilà Planas, *secretaria*
osé Lopez Jara, Javier Gómez Márquez,
Eduard García Castro, *vocales*

Director
Enric Grau

Redactor Jefe
Daniel Alento

Redactora
Mar Calpena

Secretario de redacción
Francisco Franco Garea

Portada
Miguel Gallardo

Ilustraciones
Albert Monteys, Alex Fernández

Colaboradores
rmand Zoroa, Aleix Gordo, Miguel Antón
Rodríguez, Ramón Pardo, Jordi Carrión,
Ricard Ibáñez, César A. Otero, Óscar
Estefanía, Oriol Comas, Rafa Cama,
Daniel Julivert, Luis Ángel Madorrán

Redacción y Administración
/. Recaredo, 2, local 20 - 08037 Barcelona

Composición y maqueta
Edilínia, S.L.
t. Bernat de Menthon, 2 - 08940 Cornellà

Imprime
Hurope, S.L. – Recared, 2 - Barcelona

Publicidad
Jordi Cánovas

Suscripciones
Xènia Capilla
Tel. (93) 345 85 65 - Fax. (93) 346 53 62

Distribuye
JOC Internacional, S.A.
Sant Hipòlit, 20 - 08030 Barcelona

D.L.
B-8358-1986

Tiraje
10.000 ejemplares

N.º de suscriptores
1.973

Edición Argentina
Dirección Alejandro Fernández
Redactor Jefe Mónica Torres
Redacción y administración
Corrientes, 5810, 6º 37, Capital Federal

Esta es una revista libre y plural. La redacción
o comparte necesariamente las opiniones de sus
colaboradores. Ni ellos las nuestras.

sumario



















agenda

Barcelona, 22 al 24 de marzo

DIA DE JOC

Centro Cívico de Les Cotxeres de Sants, junto Plaza de Sants.
Organiza *Dia de Joc-Lúdic 3* con el patrocinio de *JOC Internacional*.
Jornadas de juegos de rol y simulación abiertas a todos los creativos autóctonos y marcas. Espacio especial para los clubs y sus actividades.
Para más información, teléfono (93) 451.42.11

Las Rozas (Madrid), 3 y 4 de abril

TALAZBRÁGOLES

Pabellón Multifuncional Las Matas.
Organiza Concejalía de Juventud del Ayuntamiento de Las Rozas.
Partidas diversas, campeonatos de rol y cartas, presentación de nuevos juegos creados por los aficionados y proyección de películas.

Turín (Italia), 12 al 14 de abril

ITINERARI FANTASTICI

Sports Palace (Ruffini Park).
Organizan club Lords of Dragon y cadena de tiendas *Games Center/Centro Gioco Educativo*.
Campeonatos nacionales italianos de *AD&D, MERP, Cyberpunk, Vampire, Call of Cthulhu, Magic, Star Trek, Doomtrooper, Spellfire, Advanced Civilization* y *Talisman*.
Precio de la entrada: 7.000 liras (15.000 el abono)
Para más información, escribir a Itinerari Fantastici, Games Centre, centro comercial "La Rinascente", via Lagrange 15, 10.123 Turín (Italia), o contactar con Ffaenza@mailbox.icom.it.

Osuna (Sevilla), 5 de mayo

1º ENCUENTRO ANDALUZ DE JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES

Polideportivo municipal Osuna.
Organiza Ayuntamiento de Osuna y Dibujos Animados.
Primer Campeonato oficial de Andalucía de Magic, valedero para el ranking nacional. Campeonato andaluz SATM, valedero para el ranking Istari.

Os recordamos que esta sección, como el resto de la revista, está abierta a vosotros. Si estáis preparando alguna actividad y queréis anunciarla, escribidnos antes del 20 de abril a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08.005 Barcelona.

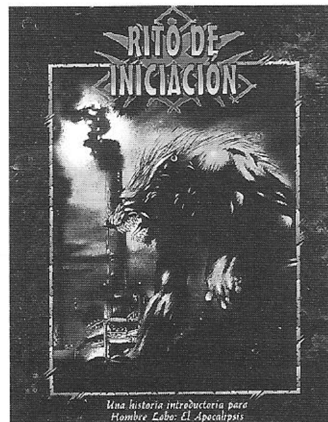
novedades nacionales

CRONÓPOLIS

En *Dia de Joc* nos presentarán *HEROE Agenda*, primer suplemento para su juego *Superhéroes Inc.*, y que cambia el enfoque dado en el libro básico de reglas. Tus PJs no serán los buenos esta vez, sino los malos, es decir, los supervillanos.
Por lo que respecta a *Comandos de Guerra*, se están planteando ofrecerte un gran suplemento al año, así como una serie de aventuras y ampliaciones menos extensas. El suplemento central que tienen previsto ofrecerte este año es *Duce*, centrado en la campaña de Italia, aunque también está en preparación otro sobre las Waffen SS, centrado en una unidad que combatió en multitud de frentes a lo largo de toda la guerra, lo que daría a los jugadores la posibilidad de jugar con los mismos PJs y en la misma unidad toda la guerra.
Para su otro juego, *Universo*, por el momento no tienen previsto sacar nada al mercado.

LA FACTORÍA

Ya tienes a tu disposición *Rito de Iniciación*, módulo introductorio para *Hombre Lobo*. En *Dia de Joc* esperan poder presentarte dos títulos, uno de *Vampiro* y otro de *Hombre Lobo*, que constituyen un crossover para aproximar las dos ambientaciones. Para los de los colmillos largos, el título será *Chicago Nocturno*, una zona con abundante presencia de licántropos. Y para los de las garras afiladas, la novedad será la aventura *Bajo una Luna Ensangrentada*. Y también para estas mismas fechas tienen previsto ofrecerte un número especial de su revista *Urza* dedicado a los mazos de *Magic* y que recoge una serie de barajas ganadoras de algún torneo, tanto en España como en el extranjero.
Para mayo anuncian *Diablerie en Britannia*, módulo para *Vampiro* de la serie *Diablerie*, mientras en junio llegará *La Mascarada*, juegovampírico de rol en vivo (traducción de la segunda edición del *Teathre of the Mind*) que vendrá ilustrado con fotografías de jugadores españoles de rol en vivo.
Respecto a *GURPS*, ya tienen traducido *GURPS Conan*, pero faltan los correspondientes permisos de *Steve Jackson Games* y de los herederos de Robert E. Howard, creador del personaje. Una vez superados estos escollos administrativos, los siguientes títulos de *GURPS* deberían ser *Viajes en el Tiempo* y *CthulhuPunk*, aunque sin poner fecha para ninguno de los tres.
Ya para acabar, la versión en castellano de *Earthdawn* se retrasa hasta el año que viene, ante la demora de *FASA* en enviar el material.

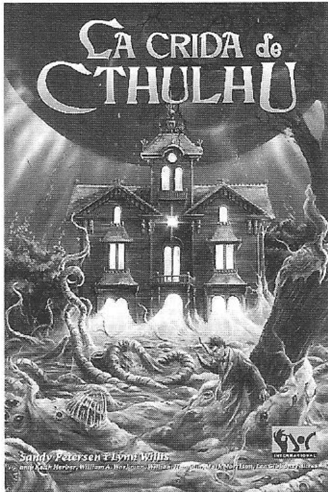


FARSA'S WAGON

Para *Dia de Joc* tienen previsto ofrecerte *Barnacity Tales*, colección de módulos para *Fanhunter*. El *Manual Macute*, guía para su juego al estilo de la *Guía del Imperio* de *Star Wars* retrasa su aparición hasta junio. Respecto a la edición en castellano de *Murphy's World*, habrá que esperar posiblemente hasta el verano para que vea la luz.

JOC INTERNACIONAL

Esta editorial, en su papel de anfitriona de *Dia de Joc*, anuncia un buen número de novedades con que sorprender a la afición durante estas jornadas. Para *El Señor de los Anillos* tendrán preparada una aventura, *La Búsqueda del Palantir*, una campaña épica y muy completa en la que los PJs recorrerán toda la Tierra Media tras la pista de dos de estas piedras. Y para los amantes de *Rolemaster* que no quieran jugar a este juego ambientándolo en la Tierra Media, *Dia de Joc* será la ocasión de hacerse con *El Mundo de las Sombras*, la ambientación fantástico-medieval que *ICE* elaboró para este sistema. Los seguidores de *Star Wars* también tendrán con que alegrarse la vista: *La Guía de la Alianza Rebelde*, una guía a imagen y semejanza de la del Imperio, pero dedicada al bando de los buenos. Y para todos los interesados en la historia de España y los muchos in-



condicionales de Ricard Ibáñez, en *Dia de Joc* se presentará el esperado *Villa y Corte*, un repaso al Madrid de los Austrias y las intrigas de la corte, con una actualización de la creación de PJs para adecuarla al siglo XVII, nuevos personajes, un repaso de personalidades históricas, una explicación de las costumbres castellanas, una descripción de Madrid y las inevitables (e interesantes) aventuras que acompañan cada suplemento de la serie *Aquelarre*. Además, se presentará la versión en catalán de *La Llamada de Cthulhu*, que llevará por título *La Crida de Cthulhu*, y un nuevo juego, *Tirant lo Blanc*, del que te hablamos en nuestra sección **A Primera Vista**.

Para abril está previsto que aparezca *Scriptarium Veritas*, suplemento para *In Nomine Satanis* que incluye una descripción de cada arcángel y príncipe demonio, así como de la Corte celestial y el Infierno, más un apunte de los dioses paganos que se resisten a ser eliminados por el cristianismo.

Por lo que respecta al juego de cartas coleccionables de *El Señor de los Anillos*, deciros que a finales de marzo está previsto que salga al mercado la edición ilimitada de este juego. A diferencia de la limitada, será de borde azul. Tendrá una tirada de 10 millones de cartas, y se compondrá de las mismas cartas que la anterior edición, aunque eso sí, con las posibles erratas y gazapos de la primera corregidos, y con un libro de reglas mucho más claro y con una gran cantidad de ejemplos. Y para mayo se anuncia la primera expansión con nuevas cartas, y que llevará por nombre *Los Dragones*.

KERYKION

Cuando cerramos la edición de este número de LIDER estaban acabando de maquetar *Lugares Míticos*, suplemento de *Ars Magica* que explica 5 zonas de regio, una de cada tipo, con lo cual la previsión de esta editorial es podértelo presentar en *Dia de Joc*.

También estaban corrigiendo *Legado Mortal*, una aventura también de *Ars Magica* que tienen previsto poner a la venta en junio.

MARTÍNEZ ROCA

Ya tienes a tu disposición *Era Glacial*, edición en castellano del *Ice Age* de *Magic*. A mediados de junio esperan que se produzca el lanzamiento en castellano, que coincidirá con el lanzamiento en el resto de idiomas, de una nueva ampliación para *Magic*. Aunque el nombre definitivo para la misma aún no se ha decidido, el que parece tener más posibilidades es *Alianzas*.

M+D

Para principios de marzo tenían previsto poner a tu disposición *Mortificador*, una nueva expansión con más cartas para *Doomtrooper*. En *Dia de Joc* esperan poderte presentar *Legiones de la Oscuridad*, el "bestiario" de *Kult* con las más horrendas criaturas que puedas imaginar, nuevas sectas y las reglas para la magia, así como *Hardwired*, adaptación a *Cyberpunk* de una novela de W.J. Williams. Para un poco más tarde deberá ver la luz *Warzone*, reglamento para figuras en la ambientación de *Mutant Chronicles*. Y hablando precisamente de este juego de rol, ya podemos anunciaros que se ha empezado a maquetar la versión en castellano, sobre las reglas de la 2ª edición. Es muy posible que salga al mercado a mediados o finales de abril.

Un poco antes, hacia finales de marzo, debería aparecer *Clavis Inferna*, el primero de los tres libros que componen una campaña para *Kult* escrita en nuestro país. Y para mayo o junio esta editorial espera poder tener listo *Maximum Metal*, suplemento para *Cyberpunk* con descripción de un buen número de armas militares y pertrechos del ejército.

YGGDRASIL JOCS

Quienes hayan leído nuestro número anterior estarán al tanto de la aparición de un juego de rol en vivo llamado *Espada y Brujería*, y desarrollado íntegramente en

comunikado



A veces me he encontrado másters que utilizando un juego medieval fantástico, como puede ser el Dungeons and Dragons, arbitraban una aventura de tipo medieval histórico super riguroso. Pero eso no es todo, también he visto a másters que arbitraban aventuras medievales fantásticas, del tono más subido que podáis imaginar, con un juego medieval-histórico como Aquelarre. Ya sé que en todo juego medieval-histórico hay cabida para lo fantástico en forma de brujos, alquimistas, seres del bosque, etc. Y que, por otra parte, en un medieval-fantástico pueden haber suplementos con la descripción detallada de las cruzadas o la época romana, pero, cada uno de estos juegos se supone que está dedicado y adecuado para un estilo diferente, ¿no?, entonces, ¿por qué esta manía de mezclar las cosas?. Bueno... supongo que esto sólo demuestra que una aventura puede ser buena o mala más por el máster que por el juego o el módulo.

Por cierto, ¿Qué os gusta más?, el medieval-fantástico, con esos países de ensueño con guerreros invencibles, magos poderosos, criaturas de todo tipo, imperios decadentemente inmensos y reinos olvidados; o el medieval-histórico, donde podemos ver cómo vivía la gente en la Edad Media, asistir a banquetes en castillos feudales, participar en torneos o viajar por el mundo cuando aún era joven conociendo personajes históricos que existieron mucho antes de que naciéramos. Si os gusta más esto último leed detenidamente este número ya que encontraréis todo aquello que necesitaría tu joven caballero para ingresar en una Orden Militar de caballería o vivir apasionantes aventuras en un entorno medieval.

Caballerosamente vuestra,
"La Redacción"



España. Los editores, interesados en promocionar el juego, organizaron el pasado sábado 3 de febrero en la conocida ludoteca de Barcelona *L'Annex de Golferichs* la presentación en sociedad de su producto. Durante una hora se presentaron, explicaron sus objetivos y resumieron las distintas partes de las que consta el reglamento. Especialmente destacables fueron los "ejemplos en vivo" del sistema de combate y de magia, que permitieron a los presentes hacerse una perfecta idea visual de cómo funcionan éstos. Los diseñadores, el grupo *Factor RH*, desafortunadamente no pudieron asistir.
Por otra parte, ya están trabajando en su siguiente producto, *Pelotón*, sistema de wargame de figuras para utilizar en cualquier juego de rol en los combates que excedan de más de 10 combatientes. Su intención es presentarlo en *Dia de Joc*.

ZINCO

A la hora de cerrar este número de LIDER, aún no habían hecho la planificación definitiva de la temporada. Así, en febrero lanzaron al mercado tres títulos que ya venían de la temporada pasada. *La Nave del Horror* es un módulo para *Ravenloft*. *Clásicos de la Dragonlance III* es el último de los volúmenes que componen esta campaña, y contiene las tres últimas aventuras de la serie de 9 que la componen. *ZUM (Zona Urbana Militarizada)* es un suplemento para *Shadowrun*, traducción al castellano de *DMZ*.
A pesar de que, como te hemos dicho antes, aún no tenían ultimada la programación de este año, sí tenían muy claro el primer título que pondrán en el mercado. Se tratará del *Compendio de Monstruos de Planescape*, y posiblemente aparezca en marzo o abril.

novedades internacionales

AEG

Shadowlands es la primera expansión para el juego de cartas coleccionable *Legends of the Five Rings*. Incluye 150 cartas con nuevas personalidades, eventos y hechizos, e introduce los nuevos señoríos de Naga y del Escorpión.

ATLAS GAMES

Nos informan de que están preparando un nuevo juego de cartas, que no serán coleccionables sino que se venderán todas con la caja del juego. El juego esperan que esté listo para mayo.

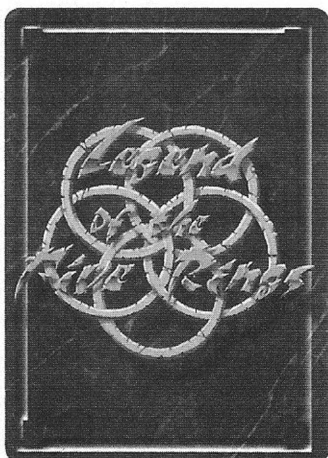


DARK AGE GAMES

Cyberworld: Dark Ages of the 21st Century es un juego de rol lleno de acción ambientado en un futuro no demasiado lejano, como es el año 2.050, dentro de la más pura estética cyberpunk.

CORGLENBURG

Gangland! es un juego de cartas (no coleccionables) ambientado en los enfrentamientos entre bandas rivales de gangsters en Estados Unidos durante los años 20. Se compone de 50 cartas de persona-





jes y 120 de acción y sucesos, pueden jugar entre 3 y 8 jugadores, y está diseñado para que las partidas sean rápidas (vamos, para jugar en la sobremesa).

DAEDALUS

Feng Shui: Shadowfist es un juego de rol con un background de artes marciales, basado en un juego de cartas, en la que los jugadores deberán impedir a base de patadas que el mundo caiga en poder de los Comedores de Loto, los Arquitectos de la Carne, y hordas de monjes armados con UZIs.

DEATH'S EDGE GAMES

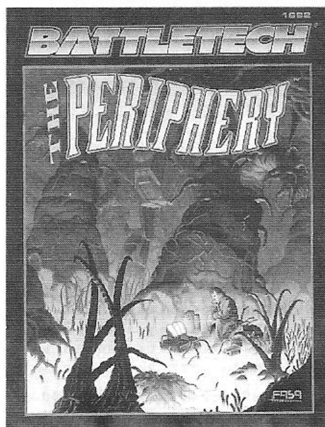
Inferno es un juego de rol que ofrece a los jugadores la posibilidad de recorrer el



mundo en que habitan los ángeles caídos, o sea, el Infierno, sea como un sacerdote que entra a rescatar un alma perdida, como un poderoso mago en busca de terribles poderes, o simplemente como uno de los muchos miles de condenados. *Gods of Hell* es una expansión para este juego que incluye nuevos personajes, razas, objetos mágicos, hechizos y armas, y *Out of the Abyss* es la primera aventura para *Inferno*.

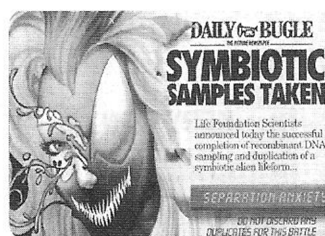
FASA

The Periphery es un suplemento para *Battletech* en el que se nos describe lo que hay más alla de la Esfera Interior, una serie de reinos que pueden ser vitales para decidir la pugna por el poder en dicha Esfera. Contiene la descripción de estos reinos y las reglas para incluirlos en tu campaña.
Book of Exploration es una guía para *Earthdawn* con vivencias de aventureros y exploradores de Barsaive.

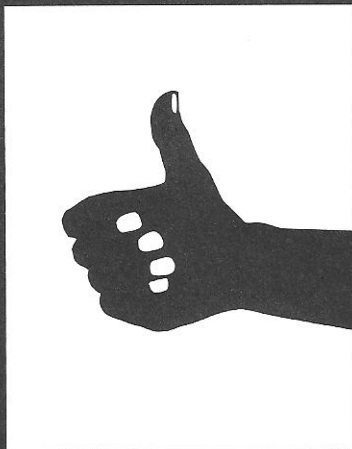


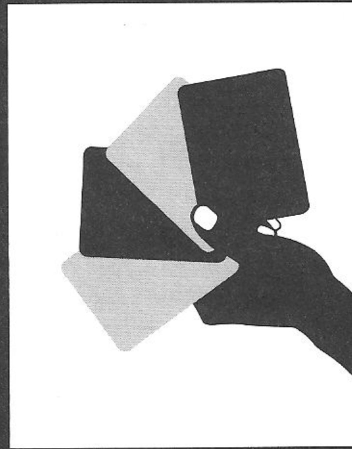
FLEER/SKYBOX

Mission Control es la nueva expansión para el juego de cartas coleccionables *Marvel Overpower*. Incluye 10 nuevos héroes.







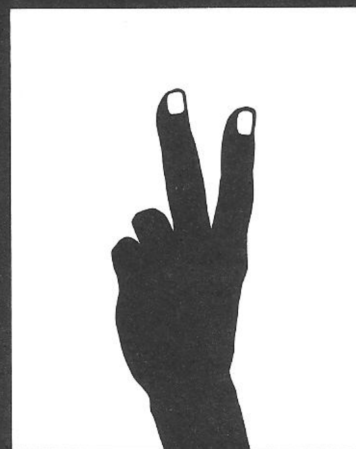






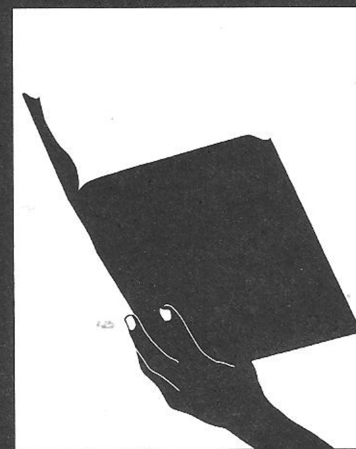
más de veinticinco tiendas
TIENDAS
INTERNACIONAL
ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

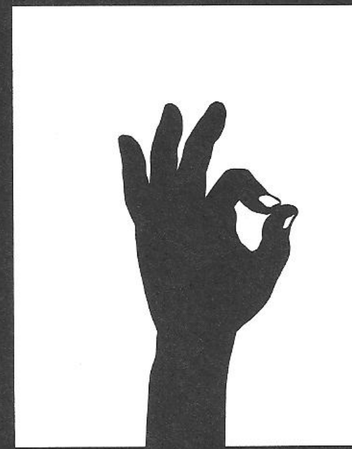








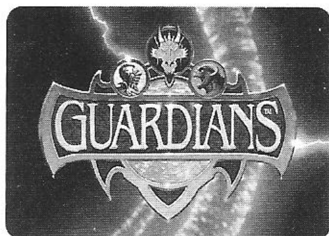








FPG



Drifter's Nexus es una puerta en el tiempo que permite que cualquier persona o cosa de una época se traslade a cualquier otro tiempo. Esta es la temática de la nueva expansión del juego de cartas *Guardians*, que incluye 120 nuevas cartas.

GAMESMITH INC.

Magician's Tome es un suplemento para su juego de rol *Throwing Stones Fantasy* con información acerca de todos los tipos de magia, aunque es utilizable para cualquier otro juego de rol. *Arenas of Chaotia* contiene información de background para *Throwing Stones Fantasy*.

ICE

Southern Gondor es un suplemento ambientado en la historia de los hijos de Elendil, Isildur y Anarion, desde su llegada a Endor y los avatares de la nación que allí fundaron. *Treasure Companion* es un suplemento para *Rolemaster*, en su versión *standard system*, con multitud de objetos mágicos y tesoros, nuevas reglas para alquimia y creación de objetos mágicos, y las inevitables tablas para generar nuevos tesoros.

MIND VENTURE GAMES

Strange Files of Dr. Socis es una guía para su juego *Don't Look Back*, un mundo lleno de cosas ocultas y fenómenos paranormales, de los cuales el Dr. Socis es un cualificado y experto investigador.

PALLADIUM

La aparición de la segunda edición de *Palladium Fantasy RPG* se sigue retrasando, en esta ocasión hasta finales de marzo. La causa del retraso son las ilustraciones, que aún no son del agrado de Kevin Siembieda, su diseñador y editor. Ello provoca el retraso de toda la línea editorial cuyos siguientes títulos deberían ser *Old Ones*, *Adventures on the High Seas*, *Monsters&Animals* y *Old Kingdom Mountains*. Dentro de la línea *Riff* en febrero debería haber aparecido *Index&Adventures*, mientras que para marzo se esperaba *Juicer Uprisings*.

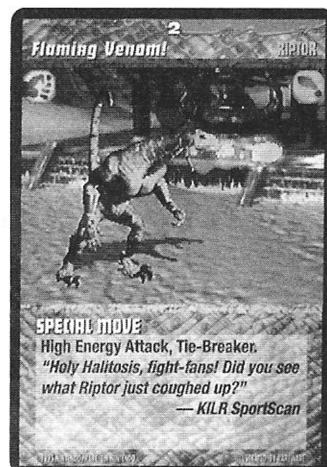
STEVE JACKSON GAMES

GURPS Goblins es diferente a cualquier otro suplemento de *GURPS* que hayas podido ver. Imagínate la Inglaterra de principios del siglo XIX, la de las obras de Dickens, poblada enteramente de trasgos.



TOPPS

Killers Instinct es un juego de cartas de combates en el siglo XXI, basado en un videojuego. Se compone de 363 cartas, cada una con ilustraciones de animaciones en 3D.



TSR

Para los amantes de las cartas y de su juego *Spellfire*, esta marca nos ofrece la ampliación dedicada a su ambientación *Birthright*. Y volviendo al rol, *Treasure Tales* es una recopilación de 16 aventuras preparadas para cualquiera de sus mundos de juego. Ya podéis ampliar vuestra lista de mons-

dia de joc-juego

Para recibir información y adquirir entradas y/o abonos de manera anticipada para **DIA DE JOC-JUEGO**, podéis dirigiros a cualquier tienda de JOC Internacional. Si no tenéis una tienda JOC Internacional cerca, enviadnos este boletín de participación cumplimentado a:

DIA DE JOC-JUEGO
c/Diputación, nº 185, entresuelo 5ª
08.011 Barcelona
Tel: (93) 451.42.11 – Fax: (93) 451.47.58

boletín de participación

Nombre y apellidos: ____________

Dirección: ____________ Población: ____________

Provincia: ____________ Código Postal: ____________

Teléfono: ____________ Club: ____________

Deseo participar en **DIA DE JOC-JUEGO** y, por lo tanto, deseo adquirir:

entradas x 450 pts. = ____________

abonos x 700 pts. = ____________

Importe total = ____________

truos de *Ravenloft* con los apéndices I y II de este compendio de bichos, mientras que *The North* será una expansión para *Forgotten Realms* describiendo una de las últimas fronteras de Faerûn por conquistar.



WEST END

Jedi Academy Sourcebook es una guía basada en la trilogía de Kevin Anderson, y que nos explica las interioridades de la Academia de Jedis de Luke Skywalker. *Thrawn Trilogy Sourcebook* es la recopilación de tres tomos, *Heir to the Empire Sourcebook, Dark Force Rising Sourcebook* y *The Last Command Sourcebook*, que adaptan al juego las novelas de Timothy Zahn en las que un nuevo líder imperial pone en jaque a la Nueva República nacida tras la victoria de Endor sobre las fuerzas imperiales.
Criptic Campaigns es una ampliación para *Tales from the Cript*, el juego basado en la famosa serie de televisión.

WHITE WOLF

Vampire: Dark Ages es una guía que te transportará a los Años Oscuros, en los que los vampiros gobernaban como señores. *Giovanni Chronicles II:Blood and Fire* es un nuevo título de la división para adultos de esta editorial, *Black Dog*, y sigue la trama iniciada en *The Last Supper*.
Werewolf se amplía con *Shadows Lords Tribebook*, dedicado a los Señores de la Sombra. *Warriors of the Apocalypse* es la traslación a un libro de todos los héroes de los hombres lobo, sus aliados y sus hazañas contra el Wyrm que aparecen en el juego de cartas *Rage*, preparados para ser utilizados en el juego de rol. Y finalmente, *Celestial Chorus Tradition* es un suplemento para *Mage*.

WIZARDS OF THE COAST



Por fin nos anuncian la aparición, para abril, de *Netrunner*, el juego de cartas coleccionables diseñado por Richard Garfield basado en *Cyberpunk*, el juego de *Talsorian*. Las barajas de componen de 60 cartas y los sobres de 15 para un total de más de 350 cartas.
Además, en enero pusieron en funcionamiento su tercera delegación europea, situada en París. Dirigida por Yves Cognard, se encargará de la distribución de sus productos (especialmente *Magic*) en Francia, único país en el que los pedidos no se atenderán a través de los distribuidores oficiales sino directamente desde la delegación francesa a quién los solicite.

FANZINES

KIGEKITEKINATORUN

Bajo este impronunciable nombre (al menos para el equipo de redacción de LIDER: 1 redactor con la mandíbula desencajada al intentar pronunciarlo, otro se mordió la lengua cuando iba por la quinta sílaba) se esconde un fanzine que incluye entre sus contenidos literatura, manga, rol, cine gore, y alguns historietas en cómic. Su precio por correo es de 200 pesetas y se puede pedir a Kigekitekina Taldea, Apartado de correos 135, 20.400 Tolosa (Guipúzcoa).



ACTUALIDAD

AREA XXI

Esta compañía de juegos por correo te ofrece ahora la oportunidad de participar en la última de sus creaciones, *Elecciones*. En este juego por correo deberás crear tu propio partido político, darle un ideario y un eslógan, y lanzarte a la lucha por el poder, programando tu campaña electoral, planificando tus mítines, pidiendo préstamos y buscando ingresos, contratando publicidad...¿Harás una campaña limpia o te saltarás las reglas? (financiación ilegal, escuchas ilegales, boicot a otros partidos). Tuya es la elección. Eres tú quien decide si todo vale (o no) en la lucha por el poder. Los interesados en participar podéis escribir a AREA XXI, Nou del Convent 43, 5º, 46.680 Algemesí (Valencia).

DIBUJOS ANIMADOS

Aunque nos lleguen las noticias con algo de retraso, no podemos dejar de citar el atareado mes de diciembre que ha tenido esta tienda de Sevilla organizando actividades con que mantener ocupados a los jugadores de la zona. Del 6 al 8 de diciembre organizaron sus *Días de Juego*, el 9 de diciembre realizaron un taller de juegos en la *Feria del Libro* de Sevilla, y del 2 al 7 de enero se celebró la *Primera Semana de Juego* de Sevilla. Y además de estas jornadas, tres campeonatos de *Magic*. Hay que decir, además, que todas las actividades contaron con una asistencia de público realmente considerables. Vamos, todo un éxito.





desafíos

Soy un fanático del *ASL*. Estoy interesado en contactar con personas que compartan mi afición sobre el tema para comentarios, intercambio de material, etc. .Interesados escribir a Jesús David Argaiz, Avenida España 16, 2º A, 26.003 Logroño (La Rioja).



mercadillo

Vendo urgentemente las cuatro primeras novelas de Conan,originales de Robert E. Howard (completadas por L. Sprague de Camp y Un Carter), publicadas recientemente por Martínez Roca. A saber: Conan, Conan el Cimerio, Conan el Pirata y Conan el Vagabundo. También vendo El Hobbit de J.R.R. Tolkien, publicado por Ediciones Minotauro, y los juegos de rol Runequest y Stormbringer, además de la pantalla de máster para *RQ*, todo al precio de 700 c/u, excepto los juegos de rol, a 1.500 c/u. Oferta limitada. Interesados llamar al (925)25.48.24 o escribid a c/La Mancha 6, 4º C, 45.005 Toledo (enviad sello para respuesta). Preguntad por Hector Caño. Preferible contacto telefónico.



ACTIVIDADES

TORNEOS ISTARI

En los prolegómenos del gran Torneo Istari de *Dia de Joc* son un buen número de competiciones de *SATM* las que se han celebrado ya, o deberían celebrarse a la hora de cerrar esta edición de LIDER. El 27 de enero se celebró uno en l'Annex Golferichs de Barcelona. El 18 de febrero las cartas se trasladaron al torneo organizado por el club La Casa dels Estranys de Vilafranca del Penedés, mientras el 24 de febrero hubo otro torneo en Mollet del Vallès (organizado por *Rol Shop*). El 2 de marzo debía celebrarse un torneo en Lleida organizado por la tienda *Talella*, mientras que el 3 de marzo debía tener lugar el torneo de la UPC de Barcelona, que se había marcado como meta ser el primero en superar los 100 participantes. Finalmente, la tienda Tecnojoguines, de Lleida, organizaba otro torneo Istari el 10 de marzo.

CLUBS

HADES

Club aparecido en LIDER50. Su dirección es César, c/Germanies 72, Pª 16, 46.900 Torrente (Valencia).



EL CUARTO OSCURO

Este club ya apareció en nustro anterior número, pero ahora recuperamos su logo. Su dirección es Marc Lozano, c/Sacramento 3, 8º 3ª, 08.980 Sant Feliu de Llobregat (Barcelona).



PNJ NUNCA MUERE

Este club de aficionados al rol de Rubí (Barcelona) disponen de un local propio en el centro cívico de Can Fatjó, donde esperan vuestra visita. Otra manera de contactar con ellos es escribir a Oriol Colls, c/Alps 62-66 casa A4, 08.190 Mirasol-Sant Cugat del Vallés (Barcelona). Pd: el módulo nos lo puedes enviar a la c/Recaredo, como la otra carta.



DRAKEN

He aquí un nuevo club, que estrenaron sede social a finales de 1995. Su dirección es c/Luis Vives 58, 46.520 Pto. Sagunto, Valencia.





EL CLUB
SOMOS UN CLUB DE ROL Y SIMULACIÓN, ESO ES CIERTO, SIN EMBARGO...
¿QUE ES UN CLUB SIN LOCAL? ¡NECESITAMOS UNA DE LAS SALAS DEL CENTRO SOCIAL... ¡PERO NO NOS LA DARAN SI NO LOS CONVENCEMOS DE QUE VAMOS EN SERIO! ¡AUNQUE TENGAMOS QUE MENTIR!



POR EJEMPLO, CONAN, ¿PARA QUE DIRÍAS TÚ QUE QUEREMOS EL LOCAL?



¡PARA JUGAR A MASACRAR APESTOSOS ORCOS MUTANTES Y VER COMO SANGRAN Y...



¡MAL! ¡MUY MAL! ¡QUEREMOS EL LOCAL PARA DINAMIZAR EL ENTORNO CULTURAL!
¡RECUERDALO O ESTAMOS PERDIDOS!



...
¡ADELANTE, MUCHACHOS! ¡VAMOS A TOMAR POSESIÓN DE ESE HERMOSO LOCAL! ¡SIN MIEDO!



¡NECESITAMOS UN LOCAL PARA NUESTRA ASOCIACIÓN LÚDICA!
¿CUALES SON VUESTROS OBJETIVOS?



¡VAMOS A DINAMITAR TODO TU ENTORNO GUTURAL!
¿LO HE HECHO BIEN?



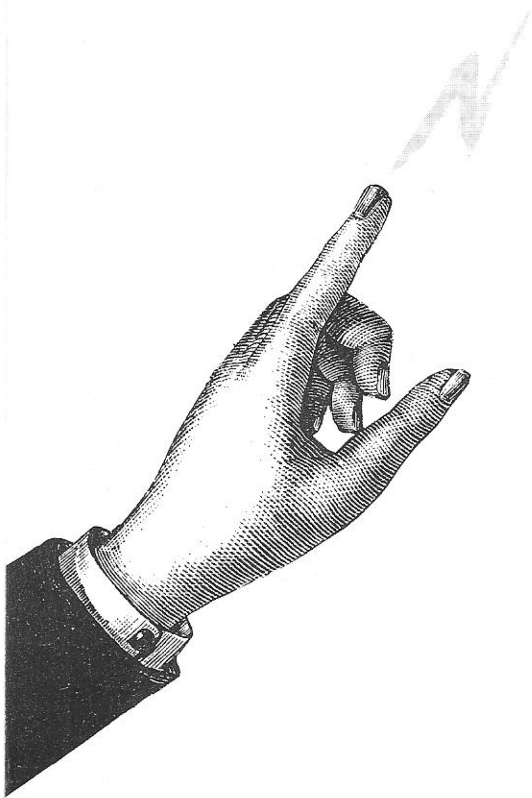
¿QUIEN HA OCUPADO LA SALA VERDE?
¡SHHH! NO ME HA QUEDADO MUY CLARO LO QUE HACEN, ¡PERO SON PELIGROSOS!
ES MEJOR DEJARLES... A VER SI SE CANSAN Y SE LARGAN...
¡POR FIN! ¡TENEMOS CUARTEL GENERAL!
¡VOY A PINTAR UNA CALAVERA EN LA PUERTA!
¡CONAN ESTA INTENTANDO TIRAR EL TABIQUE A CABEZAZOS!
MONTEYS'95



CALENTANDO LOS DADOS (II)

Como todos los años por estas fechas una extraña sensación nos invade, algo flota en el ambiente. La proximidad de una fecha en la que podremos encontrarnos y charlar, contarnos las batallitas del año, competir encarnizadamente por conseguir esa carta única firmada, o simplemente acercarnos a aquellos que nos suministran nuestra imprescindible droga, nuestros queridos editores de juegos. Si, un año más, se acerca *Dia de Joc*

POR LA REDACCIÓN



Las jornadas se celebrarán, como en las dos ediciones anteriores, en las Cotxeres de Sants (c/Sants 79-81) de Barcelona. Se iniciarán el viernes 22 de marzo y acabarán el domingo día 24. Serán tres días intensos, en los que las actividades se celebrarán entre las 6 de la tarde y las 10 de la noche el viernes, y de 10 a 10 el sábado y el domingo.

La estrella de este año, en una edición dedicada a la Magia, será el juego de cartas coleccionables de *El Señor de los Anillos*, y no solamente por el gran torneo Istari que se celebrará, sino también por la asistencia de Coleman Charlton, creador del juego, y Pete Fenlon, presidente de *ICE* (editorial propietaria del juego). Estos dos ilustres visitantes tendrán una agenda de lo más repleta en los tres días que durarán las jornadas. Coleman Charlton firmará cartas de *SATM* el viernes, mientras que Pete Fenlon lo hará el sábado. El creador de este exitoso juego de cartas aceptará, además, el desafío de todos aquellos que deseen medir su mazo contra él. Finalmente, P. Fenlon y C. Charlton darán una charla, con traducción simultanea (of course) sobre la creación de *El Señor de los Anillos, JCC*. Pero aunque la estrella de *Dia de Joc'96* sea previsiblemente este juego de cartas, no todas las actividades se centrarán en él, sino que la oferta es muy amplia. Además del torneo de *SATM* también se celebrará un torneo de *Magic el Encuentro*. Habrá campeonatos de *El Señor de los Anillos, Aquelarre, Stormbringer, Ars Magica, Civilización* y *Pyraos*, y los aficionados a los wargames y las figuras también tendrán su espacio reservado. La entrega de premios de todos estos campeonatos se celebrará el domingo por la tarde. El sábado se hará un rol en vivo, "Alegre día de mercado en Sadune", de ambientación fantástica-medieval, con el sistema de *Espada y Brujería*. También tendremos la ocasión de acercarnos a los stands de las principales editoriales nacionales y algunas de las más importantes tiendas especializadas para ver de cerca las últimas novedades. *Yggdrasil Jocs* nos presentará *Pelotón*, reglamento con figuras para reproducir combates de pequeñas unidades. Tendremos una miniexposición sobre wargames y figuras relacionadas con conflictos ibéricos. Y aviso importante para los aficionados a *Ars Magica*, el domingo, último día de las jornadas, se celebrará el Primer Tribunal de Iberia de la Orden de Hermes.

Como cada año, los clubs tendrán su espacio reservado desde el que podrán enseñar cuales son sus actividades. Este año se contará con la presencia de unos 30 clubs. Además, el viernes tendrá lugar una presentación de juegos creados por clubs. Y para los que no estén demasiado introducidos en este mundillo nuestro de los juegos, volverá a funcionar la ludoteca destinada a enseñarles más de cerca nuestro hobby.

También como en anteriores ediciones, podrás asistir a un buen número de interesantes mesas redondas y conferencias, así como al "Máster de Másters", que en esta ocasión corre a cargo de Enric Grau (*Almogàvers, Tirant lo Blanc*), Ricard Ibáñez (*Aquelarre*), Roberto López (*Superhéroes Inc.*) y Darío Pérez (*Far West*). Se celebrará una mesa redonda sobre el papel de la magia en los juegos de rol, y una charla sobre magia clásica. Habrá una mesa redonda sobre el éxito de los juegos de cartas, con la presencia de Coleman Charlton y Pete Fenlon y Lucio Moratinos, campeón de españa y del torneo de *Dia de Joc'95* de *Magic*, entre otros, así como otra sobre Internet y sus posibilidades en el mundo del juego. Para los amantes del juego por correo, se celebrará una charla para hablar del año de funcionamiento del juego por correo de La Tierra Media, a cargo de Joan Parés.

Pero este año la oferta de actividades se sale de los juegos y entra en fiestas y cenas (no todo es jugar, oiga). El viernes por la noche el *Drac Club* organiza una cena de jugadores en su local (c/Martí i Alsina 26, tel:(93)420.99.99, hay que reservar plaza).

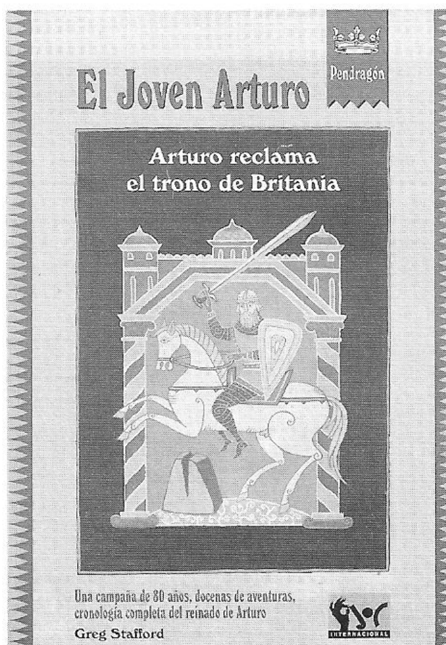
El sábado por la noche se celebrará en el recinto de *Dia de Joc*, en las mismas Cotxeres de Sants, una fiesta celta con la actuación del grupo musical Ger The Rigger. Esta fiesta servirá de marco a un concurso de disfraces organizado por *Yggdrasil Jocs* con dos categorías para los participantes: aventureros y magos. Esa misma noche Central de Jocs celebrará una cena -fiesta del juego de rol por correo de La Tierra Media (reserva en Central de Jocs).

Por lo que respecta a la promoción realizada por la organización de esta tercera edición de *Dia de Joc*, decir que en esta ocasión todos los socios del Club Súper3 de Cataluña tendrán una entrada gratuita a las jornadas, así como una carta de regalo, que podrán recoger desde quince días antes de que empiece *Dia de Joc*. Así mismo, todos los que compren un abono en las taquillas también tendrán una carta de regalo.

A PRIMERA VISTA

Un número más nos tienes aquí, echándole un vistazo a los últimos lanzamientos de la industria lúdica nacional, y a alguno de los más destacados del extranjero. En esta ocasión te hablamos de algunos suplementos de gran calidad, como *El Joven Arturo, La Guía del jugador del Sabbat, El Compendio de Armas de Fuego Modernas* y *Colditz*, y te empezamos a anticipar lo que se podrá ver en *Dia de Joc* con *Tirant lo Blanc*. Respecto al panorama internacional, destacamos en esta ocasión *Comme il Faut*, una ampliación de una grandísima calidad para *Castle Falkenstein*

POR LA REDACCIÓN



El joven Arturo



A riesgo de que cierto tipo de gente diga que ésta no es una revista independiente, debemos aplaudir el último producto que *Joc* nos presenta. Se trata de *El joven Arturo*, uno de los mejores suplementos publicados de la historia del rol. Estamos hablando de un suplemento en la mejor tradición de los companions de toda la vida que tanto parecen haber sido defenestrados hoy en día, en el bien entendido de que *El joven Arturo* no es el típico suplemento de reglas sin el cual el juego sería injugable (como publican algunos), sino una excelente campaña que abarca ochenta años de juego y que seguramente proporcionará horas inolvidables de juego a los acérrimos de la Inglaterra mítica. Firmado por Greg Stafford, quien tantos momentos de gloria ha proporcionado a *Chaosium*, *El joven Arturo* divide en cinco fases el reinado de Arturo, incluyendo una fase dedicada al período de anarquía en que Arturo no había llegado todavía al poder, y para la cual hay reglas especiales respecto a la generación de personaje. Pero *El joven Arturo* va más allá de la mera cronología al uso. En cada período no sólo se nos describen los eventos más importantes, sino que se nos da una guía sobre precios, estado de la cultura y equipo disponible. Y la cosa no termina aquí: Además de las dieciocho (sí, dieciocho) aventuras y veinte batallas preparadas para jugar (aparte de los montones que simplemente aparecen como ideas para aventuras), el libro contiene apreciables aportaciones a las reglas, como por ejemplo un sistema para resolver las batallas que históricamente no tienen un desenlace definido, asedios, asaltos, nuevos bichejos y tropas enemigas, detalles sobre el folklore y el mundo artúrico, mapas y eventos de las ciudades de Londres y Camelot y estadísticas de los PNJs más relevantes en varios momentos de su vida.

A lo largo de todo el suplemento se presta especial atención a las posibilidades de los caballeros jugadores para integrarse dentro de los eventos históricos, bien como espectadores, bien como protagonistas. Un buen número de mapas complementa la información, en un suplemento imprescindible no sólo para árbitros de *Pendragón* sino para los amantes del universo artúrico y para todos aquellos que quieran saber lo que es un suplemento como Dios manda.

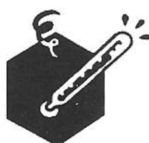
Tirant lo Blanc

JOC Internacional sigue lanzando al mercado productos en catalán para los jugadores de esta comunidad autónoma. Y no hablamos de traducciones de juegos, como en su día hiciera con *Aquelarre* o *El Señor de los Anillos* (y ahora con *La Llamada de Cthulhu*), sino de juegos editados directamente en catalán. Después de *Almogàvers*, juego medieval basado en la odisea del ejército catalán en Grecia, llega *Tirant lo Blanc*, basado en la caballería y centrado en los condados catalanes y pirenaicos del siglo XI.

Con una documentación que abarca la caballería literaria desde "La canción de Roldán" hasta el "Tirant lo Blanc", pasando por los ciclos artúricos, y la histórica, nos recrea la forma de vida de la gente de esa época, desde la más humilde hasta la nobleza pasando por el clero y los monasterios, describiendo sus casas, enseres, formas de viajar y vestir, deberes y derechos, etc. Contiene además un breve resumen de la historia de los diversos condados catalanes y de las casas vizcondales más importantes durante el siglo XI y principios del XII.

El sistema de juego está fuertemente inspirado en su antecesor, *Almogàvers*, aunque después de un año de pruebas ha evolucionado bastante. Por ejemplo, el sistema de combate es mucho más ágil, con un sistema de puntos de sangre (que en otros sitios se llamarían puntos de vida) relacionados con el estado físico de la persona que simplifica los procesos de heridas,

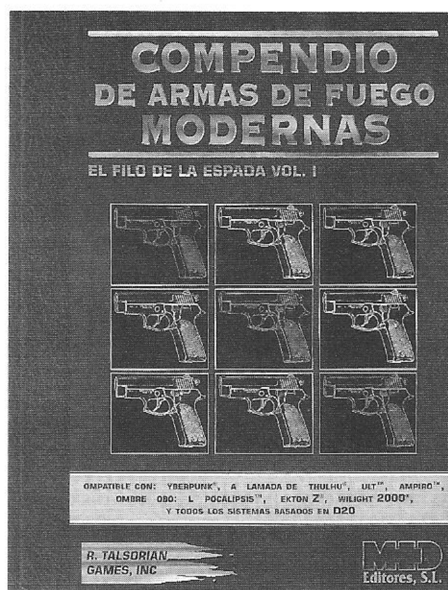




curación de enfermedades, venenos, etc. La mecánica es mucho más rápida, directa y menos liante, con turnos monoacción o, como mucho, con una acción complementaria. La generación de personajes sigue siendo rápida a excepción de aquellos para los que queramos desarrollar la vida anterior de la familia del personaje. En este caso hay un sistema completo año a año que nos permite conocer cuando se casó el padre del personaje, en qué actividades participó, cuándo nació el personaje, etc. Finalmente la magia, aunque reservada a personajes no jugadores, está mejor estructurada y, además, incorpora un nuevo poder, el de la palabra, con el que se pretende simular el hechizo realizado a base de pronunciar palabras mágicas.
Finalmente decir que incorpora cuatro aventuras para personajes caballeros. La primera puede utilizarse como introducción para los personajes ya que se basa en la ceremonia de su investidura como caballeros. Las otras dos son aventuras típicas del género y la última nos da pie a una campaña pensada para que la continúe y acabe el director de juego.

Compendio de armas de fuego modernas

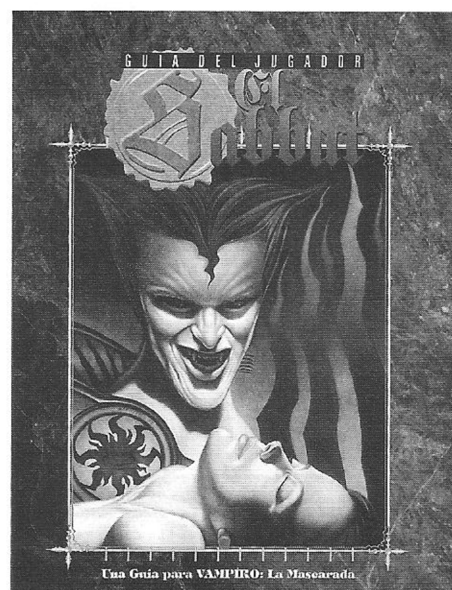
Los juegos de rol intentan ser un reflejo del mundo en el que vivimos. Y uno de los principales aspectos de nuestro mundo ha sido, es, y quizá será, la violencia. La violencia, la necesidad de hacer más daño y de la mejor manera posible ha provocado que las armas hayan evolucionado mucho desde que a alguno de nuestros antepasados se le ocurrió pegarle a otro utilizando el hueso que había estado royendo. Hoy en día nadie pierde el tiempo con espadas y similares. Los combates actuales, las guerras, las refriegas callejeras, se hacen con armas de fuego. Y si se quiere hacer un juego de rol ambientado en la época actual o futura no podemos dejar este tipo de armas fuera.
El *Compendio de armas de fuego modernas* editado originalmente por *R. Talsorian Games Inc.* y traducido y editado en España por *M+D*, es un manual sobre las armas de la policía paramilitar, unidades del ejército y equipos de rescate de rehenes de todo el mundo. Se describen y dan datos sobre pistolas, subfusiles, fusiles de asalto y de combate, fusiles de francotirador, escopetas, ametralladoras, sistemas de puntería, granadas y lanzagranadas y armas pesadas. De cada arma se dan completos datos técnicos, de daño y de alcance, así como su fotografía en la mayor parte de los casos y un comentario sobre la misma. Al principio de cada capítulo dedicado a un tipo de armas se detallan las características básicas del tipo en cuestión y se explican sus orígenes y evolución. La parte más interesante es un apéndice en el que se dan reglas y tablas para usar las armas descritas en un buen número de juegos de rol, entre ellos *Cyberpunk*, *La Llamada de Cthulhu*, *Kult*, etc...

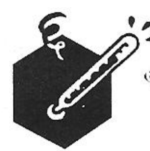


La calidad de la edición española es la acostumbrada en los productos de *M+D*, excelente. La traducción es bastante correcta y los términos técnicos están bien adaptados de un idioma a otro. El principal problema que tiene el *Compendio de armas de fuego modernas* es la densidad de los textos. Es lógico que éstos sean tan técnicos ya que el tema no puede ser tratado de otra forma, pero se hubiera agradecido una buena introducción en la que se aclararan conceptos en lugar de tener que utilizar el escueto glosario incluido. En la sección en la que se explica cómo se calcula el daño y la penetración en base a los parámetros de la armas unos cuantos ejemplos no sólo no sobrarían sino que resultan indispensables.
El *Compendio de armas de fuego modernas* es un utilísimo suplemento genérico que puede interesar a los apasionados de las armas, sean o no jugadores de rol, y que aquellos aspirantes a diseñadores de juegos de rol que quieran tratar de forma correcta las armas de fuego no pueden dejar que falte en su ludoteca.

El Sabbat, guía del jugador

Con este nuevo suplemento de *Vampiro* podrás dar a tus jugadores una nueva dimensión con la que vivir sus partidas. Si el Sabbat ha sido hasta ahora ese peligroso grupo de vampiros ajeno a la Camarilla que es mejor evitar, rodeado de oscuros secretos , este es el momento de que las cosas cambien...y mucho. Porque esta guía del jugador te ofrece la posibilidad de incorporar a los vampiros del Sabbat en tus campañas no como PNJs, sino como PJs. Para ello, no sólo te describe sus características, rasgos, sendas, disciplinas y clanes (opuestos a los que conocías

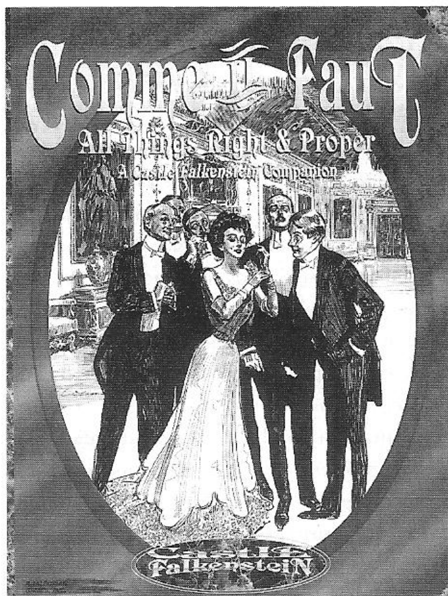




de la Camarilla, y con la inclusión de dos nuevos, Lasombra y Tzimisce), sino que te da una completa historia de este grupo de vampiros y una visión de la historia del fenómeno vampírico desde el punto de vista del Sabbat (diametralmente opuesto, por supuesto, del de la Camarilla). Así mismo, nos explica su estructura interna y la claves para entender su funcionamiento, además de especificarnos sus objetivos como grupo. El suplemento incluye además los inevitables nuevos arquetipos para personajes del Sabbat, y dos apéndices. El primero de ellos nos detalla nuevas armas, alguna de las cuales tal vez sólo un loco del Sabbat se atrevería a usar (como el lanzallamas o la sierra mecánica), y el segundo detalla los ineludibles objetos mágicos y reliquias del Sabbat.

Comme il faut

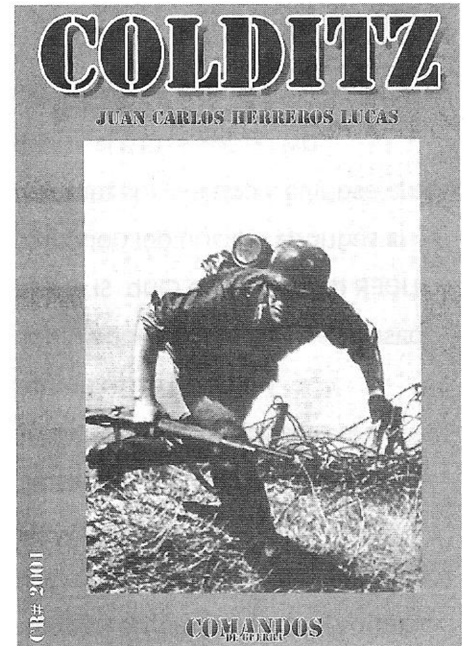
Este "companion" para *Castle Falkenstein* detalla con pelos y señales todo aquello que sobre la sociedad de la Nueva Europa no es tan obvio como para que los jugadores lo sepan sin unos meros conocimientos de historia. Encontramos apartados dedicados al entretenimiento, los transportes, la ropa (con un apartado incluso sobre cómo fabricarse ropa para roles en vivo), la moda, las relaciones y los sirvientes. O sea, todo lo necesario para desenvolverse en sociedad sin dar la nota. Además, se hacen unas cuantas consideraciones en cuanto al diseño de una campaña para el juego, hay nuevas armas, profesiones y hechizos y dos nuevos sistemas de juego (uno en el cual ni siquiera se utilizan las cartas y otro que supone una conversión al sistema de los otros juegos de *Robert Talsorian*.



Se detallan nuevos usos para las cartas (incluyendo una simulación del Tarot), mapas de las principales ciudades de la época (Londres, París, Viena...) y una cronología de la era. Asimismo, revela algunas incógnitas de la magia que en el reglamento básico no habían quedado claras. Incluso es válido para los no aficionados a *Castle Falkenstein*, ya que este suplemento es una descripción perfecta de la época victoriana, siendo por lo tanto de ayuda para los jugadores de *Cthulhu by Gaslight* a la hora de ambientar las partidas.

Colditz

Colditz es el primer suplemento que *Cronópolis* a puesto en el mercado para su juego *Comandos de Guerra*, y como suele ser habitual en el caso de estos primeros suplementos, viene acompañado de las pantallas para el árbitro. Con tapa blanda, nos describe todo lo que necesitas saber para someter a tus PJs a un duro cautiverio tras ser capturados por el enemigo. No sólo describe algunos de los campos más famosos y conocidos de la Segunda Guerra Mundial como Colditz (que da título al libro, uno de los más seguros contra las fugas) o el Stalag Luft "Nord" (vamos, el de la película "La Gran Evasión"), sino también nos explica como eran tratados los prisioneros en los distintos frentes de guerra, y como eran trasladados hasta los campos de prisioneros.. Así mismo, nos documenta sobre las particularidades y circunstancias de moverse tras



las líneas enemigas, en el caso de comandos infiltrados o prisioneros fugados de algún campo. Nos describe cuatro campos de concentración (tres alemanes y uno inglés) con gran lujo de detalles y exactos mapas, y nos propone tres interesantes aventuras ambientadas, como no, en tres de los campos que nos han descrito. Especialmente interesante es la última de las tres, *Sin Salida*, situada en el campo más duro de los que nos explican en *Colditz*, y con una pequeña sorpresa que la convierte en una aventura a cara de perro, una empresa realmente complicada y un reto para cualquier aficionado al rol.



ATLANTIS

Dia de Joc está a la vuelta de la esquina y con él llega también la segunda edición del Concurso LIDER de Juegos de Club. Si el año pasado el nivel fue más que digno y más de un miembro de la redacción tuvo problemas para elegir entre los finalistas, este año la decisión se presenta todavía más difícil, ya que participan algunos juegos realmente buenos. Esperamos que todos los participantes estéis presentes; para conoceros y para que los ganadores puedan recoger en persona su merecido premio. Y ahora, sin más dilación, pasaremos a comentar el juego de hoy: Atlantis

POR FRANCISCO FRANCO GAREA

Atlantis o Atlántida es una palabra que hace pensar en dos cosas, en el mítico continente que Platón describiera en sus Diálogos (y que Indiana Jones consiguió encontrar, al menos en el juego de ordenador y en los cómics, a la espera de que se decidan de una puñetera vez a hacer otra película antes de que Harrison Ford tenga que empezar a usar bastón) y en agua, muchísima agua. De lo primero no vamos a encontrar nada en *Atlantis*, el juego de rol (para decepción del Señor 37 y ELT, que esperaban saber algo de su pasado, ¿o su futuro?), pero respecto a lo segundo podemos acabar sumergidos en ella, literalmente.

Pasados unos cuantos lustros del año 2000 la superpoblación de la Tierra empezaba a ser un problema grave. La solución pasó por iniciar un programa para colonizar el fondo marino, lo que se pudo realizar gracias al desarrollo de la fusión nuclear. Una vez la vida en las ciudades submarinas era pura normalidad ésta se vio turbada: una invasión alienígena asoló la superficie dejando a su paso ciudades enteras en ruinas y millones de cuerpos sin almas. Entre los desesperados intentos de luchar contra los alienígenas se llegaron a utilizar armas atómicas, cosa que resultó totalmente contraproducente ya que mató a muchas más personas que extraterrestres. En vista de la inutilidad de la lucha los gobiernos se rindieron, pero se cuidaron muy mucho de revelar la existencia y localización de las ciudades submarinas. Tiempo después se descubrió la existencia de otra especie de alienígenas en lucha contra los primeros invasores. En la actualidad las colonias submarinas se han convertido en ciudades estado, que mantienen una tensa tregua entre ellas. Las sectas a favor de los alienígenas, los mutantes y quienes los repudian, y el fundamentalismo religioso no contribuyen a calmar el ambiente...

Éste es el trasfondo de *Atlantis*. Por lo que respecta al estilo de las aventuras se puede elegir por el cyberpunk, (las ciudades submarinas se prestan muy bien a ello), el postapocalíptico se puede conseguir fácilmente haciendo expediciones a la superficie, y si nos dedicamos a viajar en submarino de un lugar a otro podemos meternos de lleno en capítulos de *Sea Trek*, perdón, quería decir *Sea Quest*.



La mecánica de juego adopta el típico, aunque no por ello malo, sistema de igual o menos utilizando 1D20. Es un sistema que funciona bastante bien, a pesar de ser muy poco original y de estar explicado de forma excesivamente telegráfica. Se agradecen las reglas de submarinos y combates entre éstos. La maqueta está bastante cuidada y los dibujos se pueden calificar de dignos. Destacar también que incluye un disquete con un programa para crear personajes.

En definitiva: *Atlantis* es un juego con una ambientación con bastantes posibilidades de juego, un sistema correcto y que funciona y una presencia gráfica muy respetable. Los interesados en adquirirlo puede dirigirse a: Asociación Juvenil de Interpretación Lúdica de León, c/Batalla de Clavijo 37, 2º B, 24.006 León.

OTROS JUEGOS

Guild (comentario en LIDER46)
Juego de rol ambientado en *Dune*.
Pedidos a Ismael Moya, Club de Rol Krítik, Casal de Joves de Les Corts, C/ Masferrer 33, 08028 Barcelona.

Two Worlds (comentario en LIDER47)
Juego de rol con ambientación mezcla de *Cyberpunk* y *La Llamada de Cthulhu*.
Pedidos a Club Lalassuxul, Avenida Madrid 60, 1º 2ª, 08.028 Barcelona.

Las Garras del Dragón (comentario en LIDER49)
Juego de rol medieval-fantástico.
Pedidos a Club A.D.T., Avenida Països Catalans 24, 7º A, 43.202 Reus.

Kalevala (comentario en LIDER50)
Juego de rol medieval-fantástico ambientado la Finlandia mítica.
Pedidos a Héctor R. A., c/. Ato. Tienda nº6, Principal D, 33012 Oviedo (Asturias).

¡Acuñación! (comentario en LIDER 51)
Juego de mesa basado en el proceso de acuñación de moneda en España en los siglos XVI a XVIII.
Apartado de Correos 315, 40080 Segovia (sólo editores).

Si tienes algún juego para enviarnos, puedes hacerlo a LIDER, c/Recaredo 2, local 20, 08005 Barcelona, indicándonos tu nombre y dirección, teléfono y precio (si es que te decides a ponerlo a la venta).



BEGIN THE BEGIN

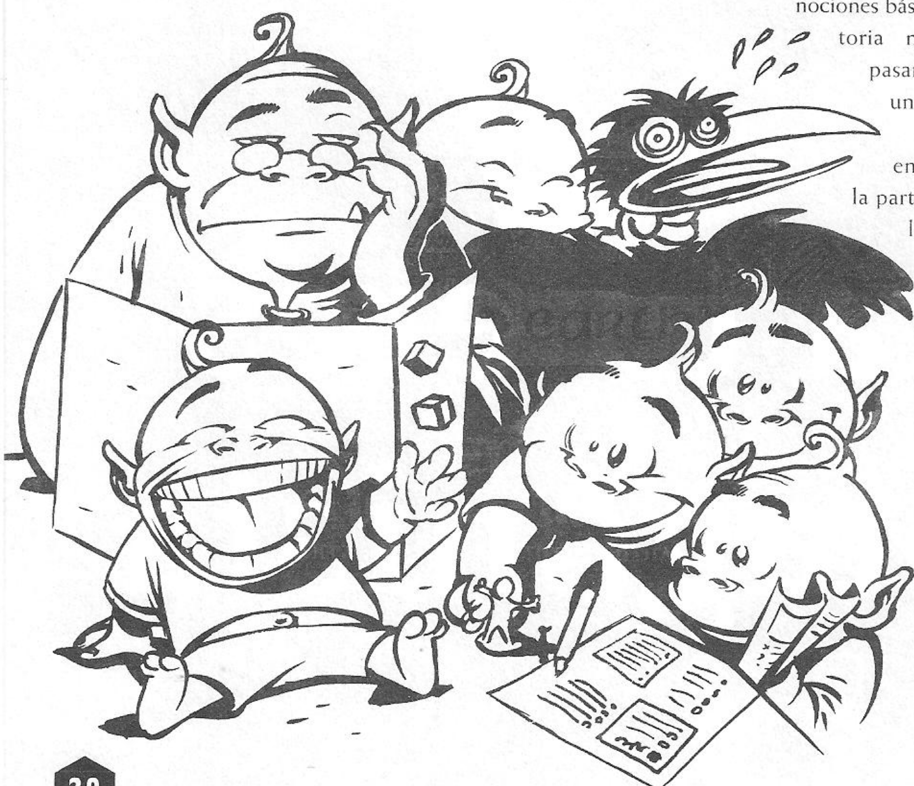
Qué jugador de rol no recuerda su primera partida... ¡Ay!, esas dudas sobre las reglas..., ¡ay! ese encanto de los dungeons clasicotes..., ¡ay, esos personajes cutres a los que cogimos tanto cariño pese a que apenas nos duraron! La primera partida de rol, como el primer amor o la primera colonia Chispas, no se olvida. Así es que si vais a hacer una partida de iniciación, poneros las pilas porque de lo que hagáis dependerá en gran parte de que nazca una nueva generación de jugadores

POR ELLA-LARAÑA



Aunque la mayor parte de los jugadores de hoy en día han empezado en un grupillo de amigos, con las reglas más o menos aprendidas o digiriendo conceptos sobre la marcha después de integrarse en grupo ya establecido, nadie parece acordarse de los que se han quedado en el camino tras una desastrosa partida de iniciación. En la primera partida donde yo jugué había lista de espera para probar qué era eso del rol. De las siete personas que jugamos en aquel momento quedamos, sin contar al máster, dos en activo.

Es cierto que a no todo el mundo le va a gustar el rol una vez lo pruebe, pero para los que se inician en el tema no hay nada más frustrante que percibir desinterés por parte del árbitro. Si bien esto no es lo más normal, las condiciones ideales para una partida de iniciación son raras de encontrarse. Sería magnífico, por ejemplo, que los jugadores hubieran pedido voluntariamente el hacer una partida (aunque a menudo se hayan visto empujados por el típico amigo pesado). Más importante que esto es poder hacer una pequeña sesión de explicación sobre el universo donde se desarrolla el juego, o mejor aún, elegir alguna ambientación actual o muy conocida (por películas o libros). La elección del juego que nos servirá de base es un punto capital. Si hacemos jugar a *Aquelarre* a un grupo de tiernos infantes sin nociones básicas de historia nos puede pasar como a unos que yo conozco: en medio de la partida uno de los niños decidió que su goliardo se iba a tomar una coca-cola. Por otra parte, el tema no debe ser sólo adecuado a la edad, sino a los intereses de los jugadores. Obviamente, ni haremos jugar al *Señor de los Anillos* a un grupo de fans de Star Wars, ni montaremos una partida de *Pendragón* para gente a quién no le guste leer.



Respecto a la utilización de personajes pregenerados o no, yo solamente me inclinaría por la última opción si la partida va a celebrarse fuera del contexto de unas jornadas, ya que normalmente no suele haber demasiado tiempo para explicar los pormenores del tema. Los personajes deberían reflejar en la medida de lo posible la variedad de culturas y profesiones del mundo de juego, inclinándose si sobraran, eso sí, por aquellos tipos de personajes que sean más fáciles de llevar. En este sentido, y a riesgo de que se me tache de hereje, yo me abstendría de emplear usadores de magia, porque la magia suele constituir la parte más complicada y difícil de explicar de las reglas (menos en *Cyberpunk*, donde el problema es la Red). La elección del módulo es algo que también debe mirarse bien. Es siempre preferible que sea un módulo que pueda jugarse en una única sesión y que contenga una dosis importante de interpretación e investigación más que de combate (y en especial si para el combate hacen falta millones y millones de tablas). Ni que decir tiene que el máster debe conocer el juego al dedillo para poder arbitrar una partida de iniciación sin hacer el ridículo más espantoso a la primera duda que les surja a los jugadores, y que el módulo, aunque sencillo, debe ser especialmente bueno.

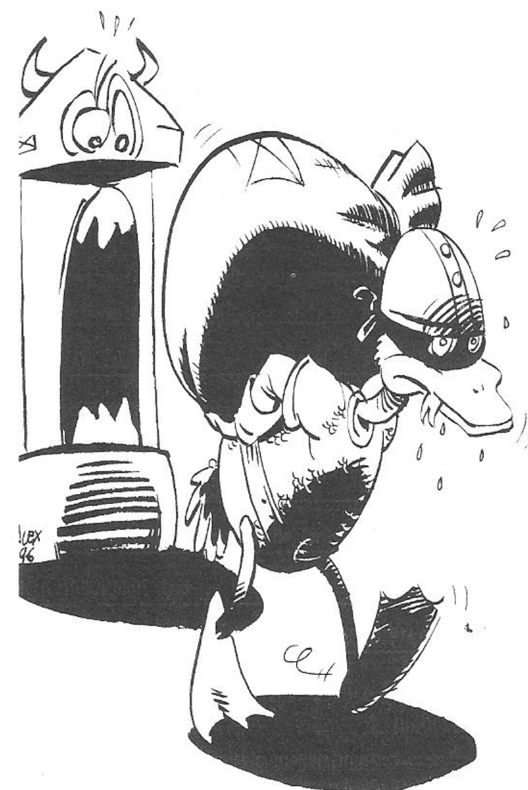
Otro factor que no se puede olvidar es la cohesión entre los jugadores. Es muy conveniente que todos tengan la misma edad (por una simple cuestión de dinámica de grupos) y especialmente en los grupos de chicas, es mejor si todos los jugadores son novatos. No conviene, en cualquier caso, hacer un mix entre jugadores nuevos y viejos, porque los veteranos pueden aburrirse y los novatos podrían no entender nada. Además, hay que prevenir a los jugadores con anterioridad sobre la duración de la partida para que nadie se queda a medias.

En general, las mejores reglas que pueden aplicarse respecto a las partidas de iniciación es que hay que ponerse en el lugar del jugador que empieza y tener la debida paciencia con su desconocimiento del juego. Si además el jugador os ve pasároslo bien es muy posible que se anime a repetir y a arbitrar. Y de eso se trata.

RUNECONSULTAS

Ya está aquí, ya llegó, la runeduda es así... Y es que parece que siempre haya un más difícil todavía respecto a las consultas de nuestro adorado juego. Todo aquello que siempre quisisteis saber sobre Runequest y os atrevisteis a preguntar (porque si no lo hubierais preguntado yo no podría responderos) ya ha llegado a vuestras manos. Hala, que os divirtáis...

POR EL PATO LUCAS



Cuando un ser se halla inconsciente ¿Es capaz de resistirse a conjuros del tipo "dominar", o similares? ¿Se supone que la voluntad está restringida a la conciencia, o todos los seres que conservan puntos de magia son capaces de resistirse a un conjuro aunque estén inconscientes?

Básicamente, el que un individuo esté o no consciente no influye en absoluto en su capacidad para resistir conjuros, ya que ésta depende de los puntos mágicos que queden en su aura y no de su estado. Como regla general, un personaje dormido o sin sentido resistirá aquellos conjuros que no sean claramente beneficiosos para él, mientras que no hará tirada para aquellos que carezcan efectos perjudiciales. Piensa que esto es bastante lógico: los esqueletos carecen totalmente de PER y de voluntad propia (sólo obedecen a su creador), pero a pesar de ello pueden resistir los conjuros lanzados contra ellos utilizando los puntos mágicos que se les otorga al ser creados. En resumen, que una cosa es la voluntad y otra son los puntos de magia. Naturalmente, la conciencia influye en el hecho de que el individuo pueda elegir romper la regla general y optar por no resistir un conjuro perjudicial o resistir uno beneficioso (puede ser que esté drogado, loco, enfermo, o que sea víctima de la magia o siga alguna creencia religiosa). En cuanto a los conjuros que afectan a la voluntad ("Dominar", "Confusión", "Desmoralización", etc.), la lucha de PM contra PM se realiza normalmente pero, aunque pierda, no sufrirá los efectos a menos que se despierte antes de que dicho conjuro expire. El único vínculo entre la voluntad y los puntos de magia es que un nivel bajo de éstos puede provocar cefaleas (o sea, dolores de cabeza) y un estado de apatía y depresión, si se prolonga durante demasiado tiempo.

¿Pueden los elementales enfrentarse o anularse entre ellos? ¿Cómo combaten entre sí?

Los elementales de *Runequest* tienen algunos puntos en común con los de *Stormbringer*, pero eso no quiere decir que sean idénticos y entre las diferencias se encuentra la de su imposibilidad de anularse entre ellos al estilo de sus colegas de *Stormbringer*. De todas formas, aunque no puedan anularse, sí pueden combatir unos con otros utilizando sus poderes habituales, si bien se deben tener en cuenta las siguientes particularidades en cada caso:

ONDINAS: El ataque de asfixia de las ondinas es totalmente inútil contra los otros cuatro tipos de elementales, ya que estas criaturas son de origen mágico y no necesitan respirar. Si la ondina no está formada a partir de un líquido inflamable puede intentar apagar a la salamandra. Cada metro cúbico de TAM de una ondina causa 2D4 de puntos de daño a una salamandra. Este tipo de ataque también daña a la ondina, que recibe un punto de daño por metro cúbico de TAM de la salamandra, debido al extremado calor que ésta desprende. Dos ondinas sólo pueden atacarse entre sí bajo el agua, aplastando a su rival contra el fondo.

SILFOS: Los silfos atacan a sus víctimas elevándolas en el aire y arrojándolas desde gran altura. Este tipo de ataque es inútil contra las salamandras y las sombras ya que ambas clases de elementales son capaces de volar. Las ondinas sólo se verán afectadas si el silfo las ataca en tierra, ya que si la ondina se halla bajo el agua no puede ser elevado por el elemental del aire. Por último, un gnomo puede ser elevado si se encuentra en forma de elevación del terreno circundante o si éste es enormemente poroso (gravilla, por ejemplo), en cuyo caso el silfo podrá "arrancarle del suelo" (en este último supuesto, el silfo deberá tener, al menos, el doble de volumen del gnomo). Dos silfos no pueden luchar entre sí.

SOMBRAS: El ataque de terror de las sombras es totalmente inútil contra los demás elementales. El ataque de frío, en cambio, funciona normalmente siempre y cuando el otro elemental tenga un volumen menor y pueda ser totalmente envuelto. Un elemental envuelto por una sombra queda cegado por ésta, pero aún puede ser guiado por su dueño. Dos sombras no pueden luchar entre sí.

SALAMANDRAS: Su ataque funciona normalmente contra todos los demás tipos de elemental, a excepción de las ondinas, que sólo reciben la mitad del daño de un ataque de una salamandra. Dos salamandras no pueden luchar entre sí.

GNOMOS: Su ataque constrictor actúa sobre el resto de elementales de la manera habitual. Sin embargo, no es difícil suponer que las salamandras, los silfos y las sombras (todos ellos voladores) pueden escapar de un gnomo con gran facilidad. Dos gnomos pueden enfrentarse entre sí si son del mismo TAM. Si uno es mayor que otro puede aplastarlo usando un ataque de constricción. Todos los ataques entre elementales tienen lugar simultáneamente en el MR-10.

LES LIAISONS DANGEREUSES

En este artículo os acercamos a una de las partidas de rol por correo que más tiempo lleva jugándose en nuestro país (de hecho, que nosotros sepamos, es la más longeva de todas las que se disputan por nuestros lares). Iniciada en 1989, aún perdura hoy día, 7 años después. Se centra en la Francia que recrea Alejandro Dumas en sus novelas de mosqueteros, pero dejemos que sea el padre de la criatura quien nos comente algunos detalles de la misma

POR MIGUEL ANTÓN



Conozco a un grupo de jóvenes liberales, inteligentes, que practica un divertido juego de rol en Cataluña llamado Las Relaciones Peligrosas, basado en la Francia de los mosqueteros, y que cada mes publica un boletín con los datos históricos reales o ficticios, los duelos, las intrigas de la corte. El grupo se ha convertido en una red de auténticos expertos sobre el siglo XVII en Europa, juega con gran talento y sentido del humor, y convierte un pasatiempo inofensivo y emocionante en un alarde de amenidad, cultura y buen gusto.

Arturo Pérez-Reverte, El Semanal, junio de 1994

En la habitación, aparte de un pequeño ordenador sobre la robusta mesa marrón claro, reina una tenue luz que resulta suficiente para ver mis propios dedos deslizarse por el teclado, a medida que escribo esto. Junto al ordenador, justo bajo la lámpara, un montoncito de "horas" fotocopiadas y grapadas por la mitad se apila insensible al paso del tiempo, que por cierto debería ser motivo suficiente para impresionar a quien esto escribe, principal artífice, para bien o para mal, de esos 42 números con la portada en papel de color siempre diferente, cuya única constante en su trabajo ha sido la irregularidad en la entrega del mismo y un insano afán por convertir la publicación en objeto de culto. A todo hay que quitarle hierro. Desde aquel 1989 ha llovido mucho. El montoncito de ejemplares de *LLD*, el fanzine que edito desde aquel año, evoca con cada uno de sus números portadas, contenidos y estrategias de diseño, varias épocas de mi vida, que inconscientemente he pasado a estructurar en función de frases como "ocurrió en el número 6" o "si, claro, nos conocimos cuando entraste a jugar en el 16, el de la portada violeta".

En cuanto al contenido en sí, decir que desde su vigésimo primer número únicamente se dedica a mostrar de manera narrativa los resultados de la campaña postal de *Les Liaisons Dangereuses*, que se inició en 1989 con tan sólo 20 jugadores. Ahora cuenta con unos 60. Se trata de un juego ambientado en la Francia del siglo XVII que toma como trasfondo el particular enfoque plasmado por Alejandro Dumas en sus famosas novelas del ciclo de los mosqueteros. Cada jugador adopta el papel de un personaje llegado a París desde las provincias en busca de fama y fortuna, que básicamente se traducen en términos de juego en la ascensión de la escala social. Supongo que el objetivo definitivo se lo marca cada cual a la hora de jugar, aunque es interesante subrayar que los jugadores cuyos personajes consiguen cierto status y posición llegan a manipular el destino de los otros mediante los ministerios o los cargos militares importantes.

La mecánica es la conocida por todos aquellos que hayan participado en juegos postales amateurs. El interesado escribe a l'Editeur una carta mostrando su interés por participar, solicitando los datos necesarios (cuotas, banco,etc...) para ingresar un pago mediante el cual se obtendrá el reglamento, último número de la publicación y personaje. A partir de allí sólo queda resolver dudas y comenzar a participar enviando una hoja de órdenes para una fecha límite determinada, cartearse con amigos y enemigos, conseguir que el personaje medre entre la pléyade de recién llegados y sobresalga por su valor, coraje o bellaquería (a decisión de cada jugador). La táctica la establece cada cual escribiendo arriesgadas cartas, retando a duelos, ingresando en el ejército de Su Majestad y realizando alguna acción meritoria que pueda atraer la atención de los personajes más importantes.

Respecto a la regularidad en la publicación, decidí dejar de prometer nada después de varios altos o pausas prolongadas. Lo cierto es que se trata de un trabajo que se vería potenciado por una estricta regularidad, pero también absorbe una cantidad de horas que difícilmente pueden dosificarse (hay que resolver el turno, redactar los contenidos, maquetar el conjunto, repartir los sobres, contestar las cartas, etc...) para un total de 40 horas o más. El problema, o la ventaja, es que se trata de un juego arbitrado de manera manual, nada de ordenador, por no hablar del aspecto gráfico de la publicación. Afortunadamente, desde el número 39, un individuo conocido por su ominosa habilidad para confundir a sus jugadores de *AD&D*, Gustavo Castañer, ha pasado a ejercer de co-editor, encargándose de diversos asuntos de importante índole y aportando una creativa tabla de torturas como adición al reglamento...¡todo un hallazgo!

No es ninguna tontería, al menos eso creo yo, pero creo firmemente que jugar se funde en *LLD* con un atisbo de sana literatura, de aquella que nos provoca recuerdos de cuando jugábamos en el parque o en la escuela. Entre todos creamos en *LLD* una historia alternativa donde los Cancilleres de Finanzas no se llaman necesariamente Colbert, ni el Cardenal es el Duque de Richelieu, pero donde la sombra de todos ellos resulta reconocible puesto que, como arquetipos, aparecen ocasionalmente envueltos en la bruma que rodea la Historia, entre el visible rastro que deja atrás la estrella fugaz, pero intensa, de las novelas decimonónicas.

Para Elsa, con todo mi amor.

L'EDITEUR

Los viajes a París los organiza:
Miguel Antón Rodríguez, c/Camelias 95, bajos 1ª, 08.024 Barcelona
(Internet: miguel_rodriguez@seker.es).

CENTRAL DE JOCS

PRESENTA

LA TIERRA MEDIA JPC ™

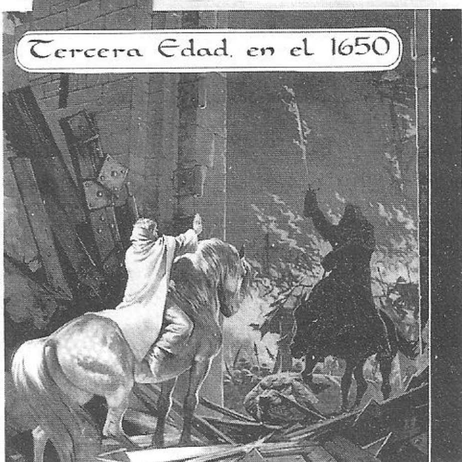
Tercera Edad, en el 1650

La Epica lucha de J.R.R.Tolkien

"Un Anillo para gobernarlos a todos, Un Anillo para encontrarlos,
Un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas"

-La comunidad del Anillo, pág 77.

LA TIERRA MEDIA



Based on THE HOBBIT™ and THE LORD OF THE RINGS™
Designed and distributed by Game Systems, Inc., Miami, FL.

Entra en las leyendas y vive con los héroes de la Tierra Media 1500 años antes de la guerra del Anillo. Manda los poderosos ejércitos de los pueblos libres contra las fuerzas del mal, o dirige las hordas de la oscuridad contra la luz. Busca e investiga los mágicos artefactos. Aprende y lanza hechizos. Utiliza la diplomacia y el espionaje. Crea tus propios personajes para que lleven a cabo tus planes o recluta a personajes de otros paises. Encuéntrate con Dragones, Balrogs, Istari y otras criaturas legendarias y héroes de la Tierra Media. Entra en esta gran aventura tu solo o con tus amigos.

La Tierra Media Juego por Correo es una simulación de la clásica lucha entre el bien y el mal de J.R.R.Tolkien. En el juego, 10 jugadores del bien (Pueblos Libres), se enfrentan a 10 jugadores del mal (Servidores de la Oscuridad), mientras que 5 jugadores Neutrales deciden a quien apoyar.

CARACTERISTICAS DE LA TIERRA MEDIA JUEGO POR CORREO

- Informes y dibujos de todos tus personajes.
- Mapa a todo color del Noroeste de la Tierra Media.
- Resultados de turnos impresos en láser.
- Creación de tus propios personajes.
- Los resultados de turnos ocupan 10-17 paginas.

Recibe 4 paginas de información gratuita llamando a:

CENTRAL DE JOCS,S.L.
C/Numancia nº112-116 08029-BARCELONA
Tel. (93) 4304183 Fax (93) 4197181

más de veinticinco
TIENDAS



ESPECIALISTAS A TU SERVICIO

28028	**MADRID**	ALFIL JUEGOS	Fundadores, 18	Tel. 91.356 01 05
28006	**MADRID**	EXCALIBUR	Princ. de Vergara, 22	Tel. 91.562 60 73
28015	**MADRID**	GENERACIÓN X	Galileo, 14	Tel. 91.447 07 46
28001	**MADRID**	GENERACIÓN X	Gral. Pardiñas, 31	Tel. 91.435 23 12
28004	**MADRID**	METROPOLIS, S.L.	Luna, 24	Tel. 91.521 63 00
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Provença, 85	Tel. 93.439 58 53
08029	**BARCELONA**	CENTRAL DE JOCS	Numancia, 112	Tel. 93.322 25 70
08400	**GRANOLLERS**	FANTÀSTIC GRANOLLERS	Barcelona, 31	Tel. 93.879 61 80
08750	**MOLINS DE REI**	JOCS I FANTASIA	Jacint Verdaguer, 90	Tel. 93.680 11 13
08206	**SABADELL**	ALEPH	Abad Escarrer, 13	Tel. 93.717 81 09
08922	**SANTA COLOMA DE GRAMENET**	ROLEGAME	Sant Joaquim, 101	Tel. 93.466 11 32
08221	**TERRASSA**	CARRERAS JOCS	R. d'Egara, 140	Tel. 93.788 15 54
48990	**ALGORTA**	GUINEA HOBBIES	Avda. Basagoiti, 64	Tel. 94.460 16 43
03003	**ALICANTE**	ATENEO	Portugal, 36	Tel. 96.592 30 40
03004	**ALICANTE**	SOLDADO DE PLOMO	Maestro Barbieri, 8	Tel. 96.520 46 91
06001	**BADAJOZ**	ALQUIMIA	Av. Juan Carlos I, 13	Tel. 924.22 44 66

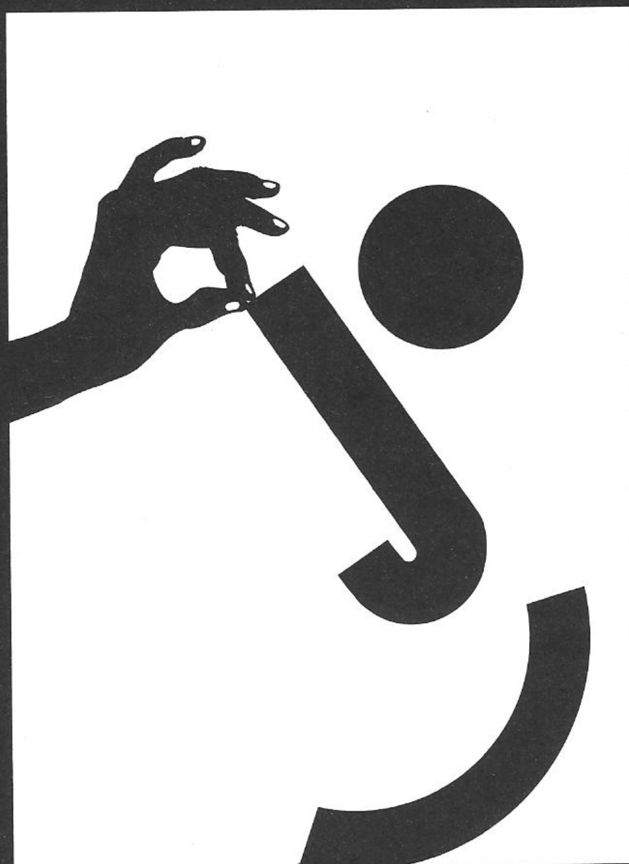
juegos y figuras   cartas coleccionables   simulación   rol

09004	**BURGOS**	HEDY	Gral. Sanjurjo, 38	Tel. 947.27 10 45
30201	**CARTAGENA**	STUKA	Ronda, 12	Tel. 968.50 70 72
13001	**CIUDAD REAL**	CAOS	Paloma, 3 - 1.º, Local 6	Tel. 926.22 59 71
17002	**GIRONA**	SANT JORDI	Lorenzana, 44	Tel. 972.21 43 15
17005	**GIRONA**	ZEPPELIN	Santa Eugènia, 1	Tel. 972.20 82 65
24006	**LEÓN**	ROL PLAY	Batalla de Clavijo, 39	Tel. 987.20 01 51
07002	**PALMA DE MALLORCA**	KENIA	Avda. Alejandro Rosselló, 9	Tel. 971.72 59 78
31007	**PAMPLONA**	CAPYCUA	San Juan Bosco, 7	Tel. 948. 26 53 70
41004	**SEVILLA**	DIBUJOS ANIMADOS	Cuesta Rosario, 16	Tel. 95.421 18 18
46004	**VALENCIA**	LUDÓMANOS	Castellón, 13	Tel. 96.341 52 64
50005	**ZARAGOZA**	LUDO Z	Av. Goya, 72 (Pje. Comercial)	Tel. 976 23 69 84

LATINOAMÉRICA

1066 **ARGENTINA BUENOS AIRES** FIGUEROA IMPORTACIONES
JOC INTERNACIONAL ARGENTINA Bolivar, 355, 1 C Tel. 54.01.331 32 22

76070 **QUERETARO-QRO-MÉXICO** JUEGOS & GAMES, S.A.
JOC INTERNACIONAL MÉXICO
Tomasa Estevez, # 110 - Col. Burócrata Tel. 42.13 27 52 Fax 42.17 02 96



dossier

LA CABALLERÍA MEDIEVAL



LA CABALLERÍA HISTÓRICA

La caballería es una institución que se introdujo en el sistema feudal hacia el año mil. Se dice caballero, de forma rigurosa, todo aquel hombre que ha pasado por una ceremonia de iniciación específica: la investidura. De todas formas, además de la ceremonia se han de cumplir ciertas reglas y vivir de una manera concreta. Los caballeros forman una categoría social que une a los especialistas en el combate a caballo que además han de tener los medios suficientes para este tipo de vida

POR ENRIC GRAU

En teoría todo hombre que haya sido bautizado puede ser caballero. Todo caballero puede armar a otro siempre que lo considere digno de este honor, sin consideraciones de origen o condición. De hecho, en algunas narraciones se dan ejemplos de siervos, leñadores, porquerizos, etc, que fueron armados caballeros como recompensa por los servicios dados al héroe. Pero la realidad era muy distinta.

El término "caballero" no implicaba originalmente el ir a caballo. No tuvo el significado que ahora conocemos hasta que, hacia el final de la época merovingia, se hizo evidente que un guerrero consumado había de combatir a caballo. Este caballero, que en latín se traducía por *miles* (que significa guerrero) se diferencia por algo más que su montura (los que lo acompañan también van a caballo). También se diferenciaba por su armamento: la lanza, la espada, la cota de mallas, el escudo y el yelmo, o sea, el caballero es el "guerrero completo".

Aunque en sus orígenes era posible que un plebeyo fuera armado caballero, cada vez más los caballeros fueron reclutados entre los hijos de los nobles formando así una clase hereditaria. Hay dos factores que favorecen este proceso. Por un lado el deseo lógico de todo hijo de noble de ser caballero y por otro la parte económica ya que ser caballero era caro: caballo, equipo militar, ceremonia y fiestas de la investidura, etc. Esta riqueza sólo puede provenir de la tierra en la Edad Media.

Esto nos lleva a los pequeños señores que eran los gobernantes de tierras que incluían uno o más pueblos. Su origen podía ser muy diferente. De hecho la "clase" nobiliaria no estaba aún bien definida. Lo que los caracterizaba y convertía en señores era el hecho de contar con buenas armas, armaduras y caballos para la guerra, saber utilizarlos y mandar una tropa, además de vivir en un castillo fortificado (normalmente de madera). Pero no todos habían conseguido esa posición de la misma manera.

Podían ser los descendientes de los antiguos jefes que existían desde antes de los romanos. Su linaje entonces vendría de una época inmemorial. Otros eran vasallos de un señor más importante. El término vasallo no implica la posesión de tierras sino sólo a un guerrero que ha jurado fidelidad y obediencia a su señor. Muchos vivían con este señor y dependían directamente de él. Otros habían recibido la concesión de un feudo y se denominaban "acasillados" (del término *casati*, alojados).

Por otro lado, en una época donde la feudalidad se estaba configurando, llena de violencia y de hechos consumados, era muy probable que algunos señores sencillamente se impusiesen por



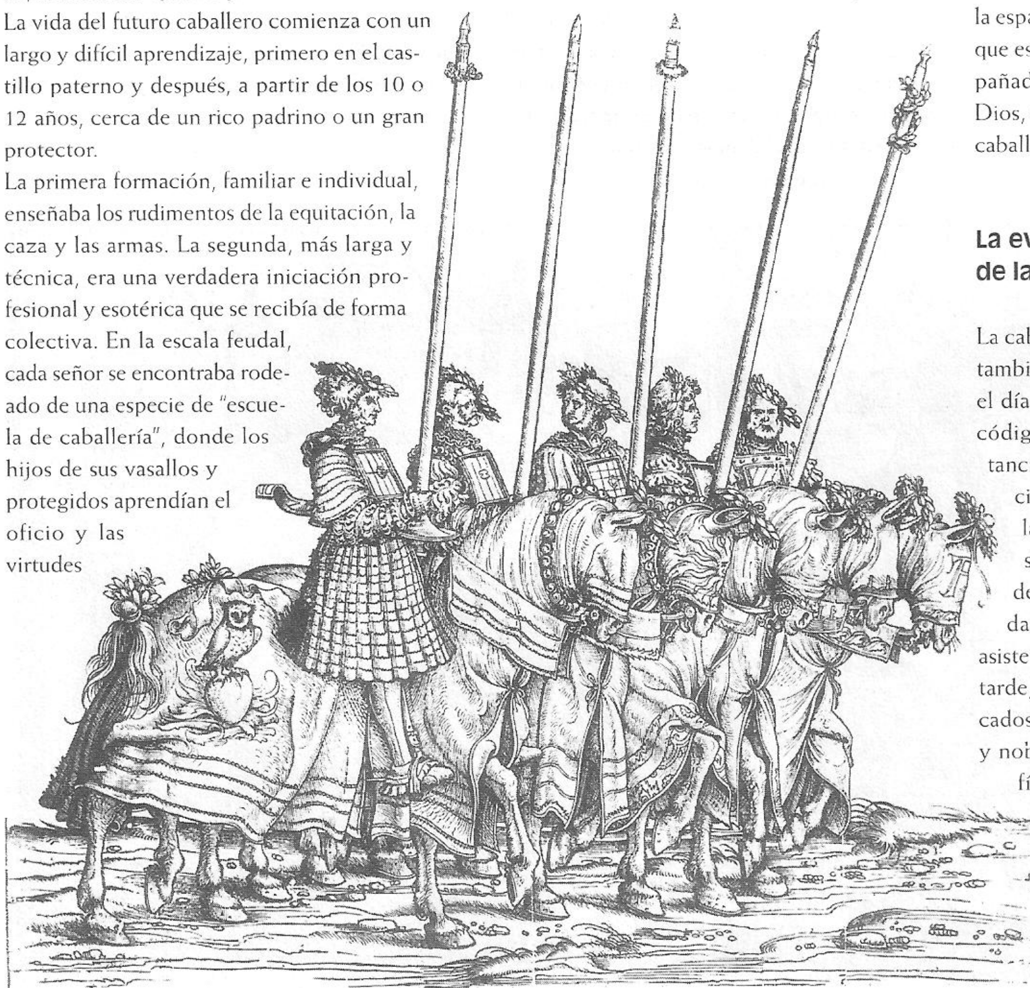
sí mismos. Por ejemplo. Un guerrero no vasallo, descontento de su situación, podía tomar por las armas los campos. Más tarde habría de huir del señor, reuniendo aquí y allá jóvenes en busca de aventuras (fugitivos, hijos de villanos o siervos, etc) que lo aceptaran como jefe por su valor y destreza con las armas. Esta banda podía recorrer muchos kilómetros alejándose de las tierras de su antiguo amo. Llegarían así a tierras donde nadie sabría quienes eran ni de donde venían, instalándose en un lugar bien situado. Se construía un castillo (de madera) y ya sólo faltaba intentar convencer al señor de estas nuevas tierras de la conveniencia de tener un buen vasallo que vigilase el lugar y controlase el paso protegiéndolo del ataque de sus vecinos. De esta manera el guerrero se convertiría en vasallo *acasillado*. Un vasallo *acasillado* que poseía una señoría no podía ser otra cosa que un caballero.

El escudero

La caballería era una forma de vida. Requería una preparación especial, una iniciación solemne, actividades que no pueden ser del común. La vida del futuro caballero comienza con un largo y difícil aprendizaje, primero en el castillo paterno y después, a partir de los 10 o 12 años, cerca de un rico padrino o un gran protector.
La primera formación, familiar e individual, enseñaba los rudimentos de la equitación, la caza y las armas. La segunda, más larga y técnica, era una verdadera iniciación profesional y esotérica que se recibía de forma colectiva. En la escala feudal, cada señor se encontraba rodeado de una especie de "escuela de caballería", donde los hijos de sus vasallos y protegidos aprendían el oficio y las virtudes de la caballería. Cuando más poderoso era un señor, más numerosos eran sus alumnos.
Hasta una edad que variaba entre los 15 y los 23 años, estos adolescentes hacían, para su protector, el papel de sirvientes domésticos y de custodia. Le servían en la mesa, iban con él de cacería, etc, aprendiendo las cualidades del "hombre de mundo" medieval. Se ocupaban de los caballos y de las armas, le acompañaban en los torneos y en los campos de batallas, adquiriendo gradualmente los conocimientos del guerrero. Mientras hacían estas funciones y hasta el momento de la "investidura" como nuevos caballeros, recibían el título de escuderos.

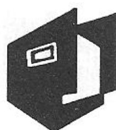
La investidura

El desarrollo de este ritual se hace en una época tardía. Al principio, siglos X-XI, las formas podían ser muy diferentes. En particular hay una gran diferencia entre las investiduras que tienen lugar en tiempos de guerra, antes o después de una batalla, que las que se producen en tiempos de paz. Las primeras son las más gloriosas aunque muy sencillas y reducidas a la mínima expresión: normalmente la entrega de la espada y el "espaldarazo". Las que se hacían en tiempos de paz, en cambio, son más espectaculares y van unidas a fiestas religiosas o civiles (bodas, nacimientos, etc). Tienen por marco el patio del castillo, el pórtico de una iglesia, una plaza o la hierba de un prado. Exigen de los futuros caballeros una preparación sacramental (confesión o comunión) y una noche de meditación en una iglesia o capilla: la vela de las armas.
La ceremonia empieza con la bendición de las armas que el padrino en la caballería entrega a su ahijado: primero la espada y las espuelas, después la cota de mallas y el yelmo o casco de metal, finalmente la lanza y el escudo. El escudero lo viste mientras él reza una oración y pronuncia el juramento de seguir y respetar para siempre las costumbres y normas de la caballería. Para finalizar tiene lugar el "espaldarazo": un gesto simbólico de origen discutido que parece remontarse a los restos de una antigua costumbre germánica mediante la cual un anciano transmitía a un joven las cualidades y virtudes del guerrero. Generalmente el oficiante, de pie, daba al joven neófito, de rodillas frente a él, un golpe firme con la palma de la mano en la espalda o la nuca. No es hasta finales del XIV que esto se hará con la hoja de la espada acompañada de la fórmula ritual:"En el nombre de Dios, de San Miguel y de San Jorge yo te armo caballero"



La evolución del ideal de la caballería

La caballería no es sólo una forma de vida sino también una ética que toma el joven guerrero el día de su investidura. De todas formas, del código de la caballería sólo nos queda constancia en la literatura y ya sabemos la distancia existente entre los modelos literarios y la realidad cotidiana. Al principio, en los siglos X y XI, éste código se podía resumir de forma general en: fidelidad a la palabra dada, lealtad, generosidad, protección y asistencia al débil y obediencia a la Iglesia. Más tarde, hacia el siglo XII y XIII, los ideales buscados cambiaron un poco: franqueza, bondad y nobleza de corazón, piedad, coraje, fuerza física, desprecio del cansancio, del sufrimiento y la muerte, orgullo de pertenecer a un linaje, de ser el hombre de un señor, de respetar la fidelidad jurada y, sobre todo, prodigalidad y elegancia, cosas que son más típicas del cortesano que del guerrero.



LAS ÓRDENES DE CABALLERÍA

Muchas veces te habrás preguntado quienes eran esos caballeros perfectamente armados y entrenados, que te cuestan tan caros en puntos y que son casi lo único regular en tu ejército. Pues bien, este articulo pretende dar una idea acerca de qué eran las ordenes militares religiosas que tuvieron tanto apogeo en el siglo XII para prácticamente desaparecer entre el XV y el XVI barridas por el estado moderno

POR RAMÓN PARDO

Razón de ser

El inicio de las órdenes de caballería está ligado a cuatro factores principales:

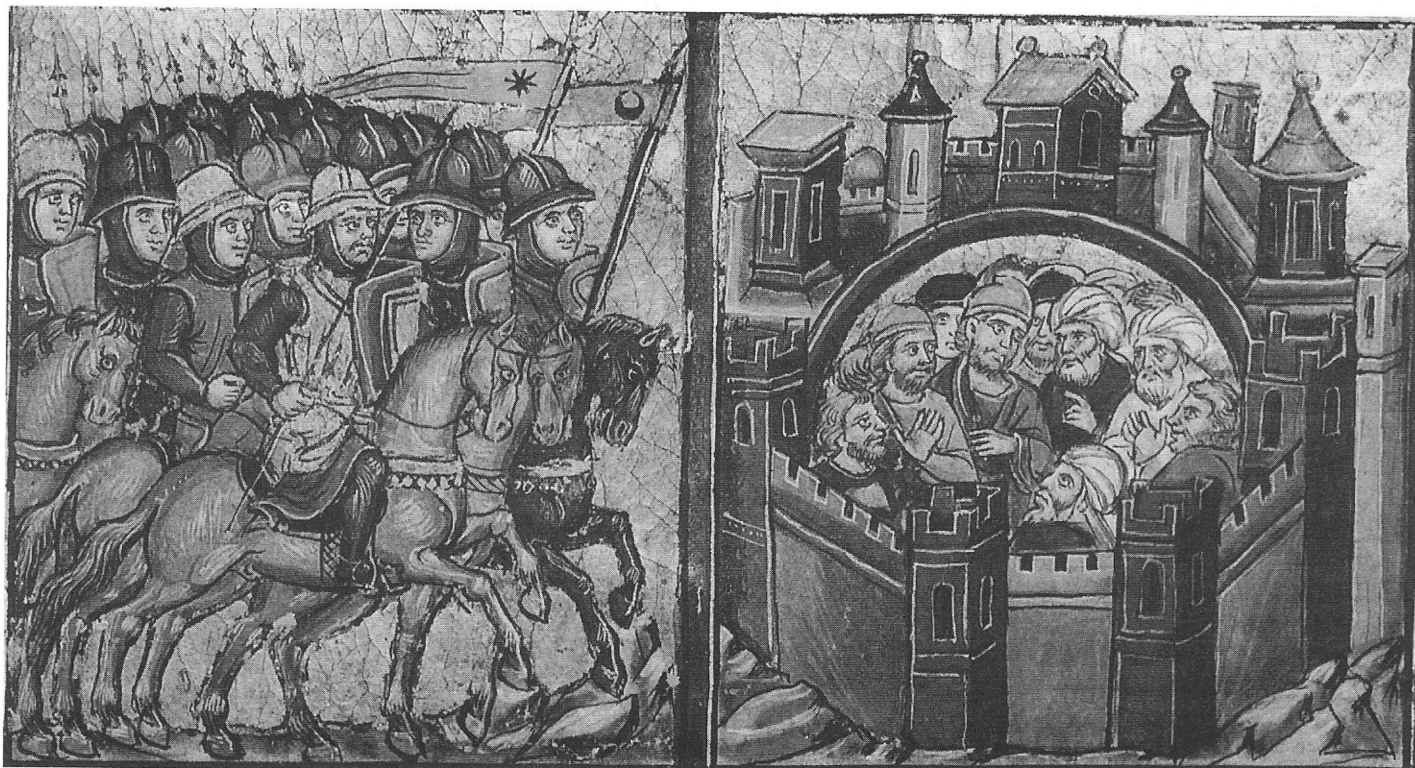
– La difusión del concepto de guerra justa, equivalente a la guerra santa musulmana, a partir de las doctrinas de San Agustín, en un momento en que, tras mil años de crecimiento continuo del catolicismo, se encuentra por primera vez con un enemigo poderoso: el Islam.

– La necesidad de nuevos dominios por una cada vez mayor clase noble baja que necesita la guerra para adquirirlos. En esta clase se inician las primeras órdenes militares como cofradías o hermandades. Tal como veremos más adelante es el origen de muchas de las órdenes militares ibéricas, así como algunas de las mas importantes de Tierra Santa.

– El aumento del poder papal a finales del siglo XII. El papado empezó a utilizar la excomunión como arma en las disensiones del Sacro Imperio Romano Germánico, apoyando o perjudicando a aquel pretendiente que favorecía mejor sus intereses. Asimismo hay un intento de conseguir recuperar poder para el papado de las diócesis. En aquel tiempo cada obispo era prácticamente independiente y el Papa tenía un poder muy limitado sobre ellos. Por eso es importante destacar que el factor que une a las grandes organizaciones eclesiásticas fundadas en la época, las órdenes militares y el Císter, tienen un punto en común: pese a las divergencias de sus objetivos, ambos tipos de organizaciones dependían exclusivamente del papado, no teniendo ningún poder el obispo de la zona en que estuvieran radicados. A partir del siglo XIV, con las crisis cismáticas de la Iglesia Católica, este poder papal disminuyó mucho, así como la funcionalidad de las órdenes militares.

– El aumento del poder real. Después de la descomposición del imperio carolingio por sus sucesores, nos encontramos en el siglo XII con un retorno del poder real sobre la nobleza que no siempre era aceptado de buen grado. Para ello se emplearon muchos medios. Como los feudos o las riquezas del monarca eran suficientemente grandes, éste podía mantener caballeros a sueldo sin feudo. También podía contentar a los nobles con la abolición de las franquicias campesinas o, en casos límite, podía iniciar una campaña contra los cabecillas más irreductibles.

En toda Europa se inicia una época de expansión hacia zonas no colonizadas o, debido a guerras de conquista, hacia territorios musulmanes y del este de Europa. En esta situación es



lógico pensar que a los monarcas les interesaba más la existencia de unas órdenes de titularidad papal que mantenían unos ejércitos permanentes, en vez de una nobleza levantisca y con muchos problemas a la hora de colaborar con el monarca.
Estas razones influyeron en el nacimiento y rápida proliferación de las órdenes militares. Aunque también fueron la causa de su desaparición. Por una parte disminuyó el control del Papa sobre ellas y por otra aumentó el poder real, de forma que podía mantener ejércitos permanentes sin necesidad de ellas. Además, debido a la gran cantidad de riquezas de las mismas, querían aumentar su independencia, convirtiéndose cada vez más en un problema en vez de una ayuda, para los monarcas. Esto hizo que se convirtieran en estados independientes, como los caballeros Teutónicos o los de Malta, o fueran asimilados dentro de la órbita del monarca, primero influyendo sobre las decisiones de la orden, controlando los bienes de las mismas y finalmente disolviéndolas o absorbiéndolas.
A continuación pasaremos a hacer una revisión de las órdenes militares más importantes para lo cual las dividiremos en dos esferas: aquellas que su campo de actuación principal fue el cercano oriente, o Tierra Santa, y aquellas que tuvieron su centro de actividad en la Península Ibérica.

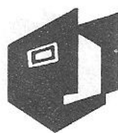
Órdenes militares de Tierra Santa

Los componentes de las órdenes militares en Tierra santa fueron sin duda una parte importante de cualquier ejército formado en el Reino de Jerusalén desde el siglo XII en adelante. Estos servicios militares, sin embargo, no eran obligatorios dado que estas órdenes eran sólo responsables ante el Papa. Esto era aprovechado perfectamente, llegando incluso a realizar acuerdos, tratados y alianzas al margen del rey que a su vez se veía obligado a incentivar su colaboración mediante la cesión de grandes cantidades de tierras, fortalezas, botines, saqueos y rescates. Sirva como ejemplo que, en 1220, Jean de Brienne se vio obligado a ofrecer la mitad del saqueo de Damietta a los Caballeros Teutónicos para conseguir su colaboración. Estas duras negociaciones les permitieron hacerse con gran cantidad de fortalezas en Tierra Santa que eran entregadas en un principio para su defensa contra las incursiones árabes. La primera de ellas, Bethgeblin, cerca de Ascalón, fue entregada a los caballeros Hospitalarios en 1136. Posteriormente, con su gran potencial económico, adquirieron grandes feudos a señores incapaces de mantenerlos o defenderlos. Aparte de las posesiones en Tierra Santa, estas órdenes poseían grandes riquezas en Europa, principalmente debido a las donaciones de Reyes y nobles de toda la Europa cristiana. Como ejemplo de esto se calcula que a mediados del siglo XIII la orden Hospitalaria contaba con cerca de 19.000 feudos en Europa. Era desde estas posesiones que debían enviar los refuerzos en tiempos de gran necesidad.
La organización típica era la Encomienda, la cual comprendía una unidad de frailes-caballeros y sargentos, usualmente unos doce o mas hermanos, a las órdenes de un comendador.

Orden de los Caballeros Hospitalarios
Esta orden fue en un principio de tipo religioso aunque posteriormente se decantó por una actividad militar. Después de la conquista árabe de Jerusalén, éstos permitieron la peregrinación de los cristianos a los Santos Lugares. Se conoce la existencia de un hospital para latinos (nombre genérico con que eran conocidos los europeos occidentales, a diferencia de los griegos) ya en el año 870. En 1048 se le añadió una capilla, Santa María de la Latina, que estaba a cargo de la orden de San Benito.
Tras la conquista de Jerusalén por la cruzada, el administrador de dicho hospital, Gerardo de Tom, decidió que era el momento de crear una comunidad sometida a regla, para lo cual tomo la regla de San Agustín y como emblema una cruz blanca de ocho puntas, símbolo de las bienaventuranzas, sobre fondo negro. En 1113, por bula papal, les fue concedido el privilegio de dependencia en exclusiva directa del papado, con la consiguiente liberación por tanto de la autoridad de obispos diocesanos sobre la orden. Aunque la orden en un principio tuvo un carácter eminentemente asistencial, posteriormente fue tendiendo hacia una actividad militar. Ya en 1126 hay escritos que hablan de un comendador y en 1136 la orden fue recompensada con la fortaleza de Gibelin. De todas formas no existe constancia escrita de Frailes-Caballeros hasta 1148 por lo que posiblemente al principio la fuerza militar de la orden estuviera constituida principalmente por mercenarios. La estructura militar se fue ampliando con el tiempo de forma que, a comienzos del siglo XIII, la orden estaba constituida con una estructura militar basada principalmente en los hermanos combatientes. La jerarquía militar estaba encabezada por el Mariscal de la orden que tenía el supremo mando por delegación del Gran Maestre. Tras éste se encontraba el Portaestandarte, los comandantes de los Caballeros, el Maestre escudero y finalmente los que se encargaban de los mercenarios, Maestre de los ballesteros y Maes-



tre de la caballería ligera nativa (Turcopoliero). El poder militar estaba formado por una parte por miembros de la orden: Frailes-caballeros y sargentos. El resto de la tropa estaba formada por caballeros legos, cofrades y Donados (no-miembros de la orden pero que formaban parte de ella por un tiempo limitado bajo unas condiciones especiales, como es por ejemplo una donación). También habían vasallos feudales de los territorios de la Orden, contingentes aliados que en muchos casos eran musulmanes y finalmente mercenarios.
Esta fuerza militar se dedicó a combatir al Islam formando numerosas expediciones, muchas de ellas desafortunadas, la mayor parte de las veces guiados más por un ansia de riqueza y poder que por una lucha por la fe. Aunque la riqueza de la orden no hacia mas que aumentar en Europa gracias a las donaciones que recibía, en Tierra Santa no hacia más que declinar, limitándose por tanto a la defensa de fortalezas, especialmente tras las catastróficas batallas de Cresson y los cuernos de Hattin que acarrearon la caída de Jerusalén en 1187 y la de Acre en 1189. Tras esto la orden continuó guerreando y debilitándose en las sucesivas cruzadas perdiendo cada vez mas terreno. Finalmente, tras la caída de Acre en 1291, se retiró hacia Chipre abandonando definitivamente Tierra Santa (únicamente se mantuvieron tras la caída de Acre el señorío de Jebail que se mantuvo hasta 1298 y la fortificación costera de Tortosa, que se mantuvo en poder de los templarios hasta el 1303). Esta retirada a Chipre no favoreció en exceso a la orden, puesto que al llegar vieron que los dominios en Chipre no les permitían mantenerse. Además el Rey de Chipre les prohibió la



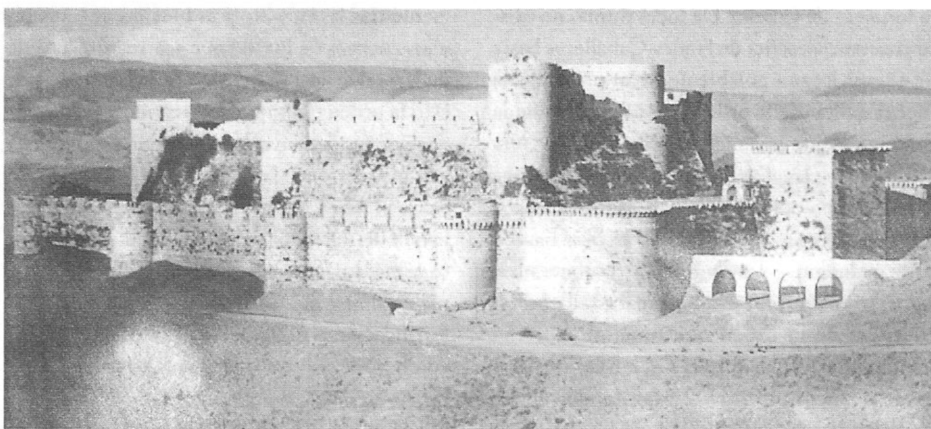
compra o anexión de más propiedades. Por eso los estatutos de la orden en 1301 y 1302 intentaban reducir la presencia en la isla a no más de 80 hermanos de armas, de los que 65 o 70 debían ser caballeros y el resto sargentos. Dado que la situación no permitía el más mínimo optimismo, sobre todo por las malas relaciones con el rey de Chipre, no perdieron la oportunidad de hacerse con el control de Rodas y las islas del Dodecaneso en 1306. Sin importarles excesivamente que formaran parte del Imperio Bizantino, se aliaron con unos corsarios genoveses y el Gran Maestre Foulques de Villaret inició la conquista de Rodas, cayendo finalmente en 1308 tras un prolongado asedio. Entre 1309 ó 1310 trasladaron la sede de Chipre a Rodas.
Durante el siglo XIV la orden vio incrementar su patrimonio debido a la disolución de la Orden del Temple y, como disponía de una sede más estable, intentó ampliar sus dominios combatiendo indistintamente contra turcos y bizantinos. Trató de controlar el mayor número posible de islas del Egeo así como algunas fortalezas en Turquía, las cuales eran perdidas con la misma rapidez que tomadas, a excepción de Esmirna, que fue capturada por una liga véneto-chipriota-papal en 1345 y mantenida por la orden hasta su captura por Tamerlán en 1402. En Grecia llegó a controlar el principado de Achaea por un breve período (1377-1381) viéndose envuelta en la compleja política griega y finalmente viéndose obligada a abandonar el principado por el excesivo costo que acarrearía su defensa. Un segundo período de ocupación en Grecia empezó en 1397, cuando Teodoro I, déspota de Morea, les ofreció Corinto para su defensa (esto después de habérselo ofrecido a Venecia y ésta rechazarlo). Fue enviada una guarnición y mantenida hasta 1404. La orden realizó muchas compras de tierra en la zona, aunque tuvo que venderlas al tenerse que retirar en 1404. En 1423 intentaron intercambiar con los venecianos Rodas por territorios de igual valor en Grecia, preferiblemente en el Nigroponte, aunque con poco éxito. Finalmente en 1522, los turcos al mando del Bajá Mustafá, decidieron tomar la isla de Rodas, combatiendo durante 6 meses hasta que aceptaron la oferta de rendición del Sultán Suleimán y el 1 de enero de 1525 abandonaron definitivamente la isla. Así que nuevamente la orden tenía que hacer las maletas y cambiar de residencia. De forma que el Gran Maestre se dirigió al Emperador Carlos V, el cual les cedió las islas de Malta, Gozo y Trípoli, perdiendo poco después las dos últimas a manos de los turcos. La orden pasó el resto de los días dormitando en la isla de Malta hasta su conquista por Napoleón Bonaparte en 1798, no sin la sospecha de una traición por parte del Gran Maestre Hompesch, del cual se dice que entregó las islas a cambio de unas grandes rentas. Después de esto la orden ya nunca recuperó sus dominios en Malta, dado que, a pesar de ser conquistada por los ingleses y portugueses tras una sublevación de la población, nunca le fue devuelta a la orden, quedando ésta como un recuerdo del pasado y convertida en un titulo honorífico entregado por el papado por servicios o méritos al mismo.

Los Templarios

A diferencia de otras órdenes, los caballeros templarios fueron desde un principio una orden puramente militar, con una estructura que fue copiada por otras órdenes militares y que incluso prestaron servicios militares a otras órdenes militares a comienzos del siglo XII. Fue famosa al principio por la beligerancia y combatividad de sus miembros, posteriormente por su riqueza y soberbia, y, finalmente, por su trágico fin. Tiene sus orígenes en la protección de los peregrinos en Tierra Santa, los cuales habitualmente desembarcaban en Baifa y se dirigían por tierra a Jerusalén. Esta ruta estaba plagada de ladrones por lo que dos caballeros, Hugo de Payens y Godfrey de St. Omens, junto con otros 7 caballeros, se presentaron ante el rey Balduino II, en 1118, ofreciéndose para proteger la ruta. Éste los aceptó y les cedió parte del palacio real, en el emplazamiento del templo de Salomón, motivo por el cual se les pasó a conocer como los Pobres Caballeros de Cristo y del Templo de Salomón. Estos caballeros hicieron los votos de castidad, pobreza y obediencia, manteniéndose en el número de 9 hasta que en el concilio de Troyes de 1129 recibieron el reconocimiento como orden militar, dándosele la regla de San Bernardo como norma y un manto blanco con una cruz roja como emblema, siendo su bandera blanca y negra. Este reconocimiento significó el inicio de su crecimiento y ya en 1130 formaban un verdadero ejército en Tierra Santa. Fueron favorecidos en un principio por San Bernardo y muchos nobles, los cuales cedieron grandes riquezas para su mantenimiento, con lo que pasó a ser la orden más rica de su tiempo. Pero no supieron mantener esta riqueza con discreción ganándose, por ejemplo, una fama como prestamistas, sobre todo el templo de París, donde era frase habitual "Beber como un templario", y que mantenía casas de prostitución por el beneficio económico. Además su soberbia era conocida destacando el mismo templo de París que era una autentica fortaleza con un torreón de 50 metros de altura, siendo la edificación mas alta de la ciudad. Ya San Bernardo los calificó con unos tonos un tanto oscuros. Pese a ser uno de sus mayores defensores dice de ellos:

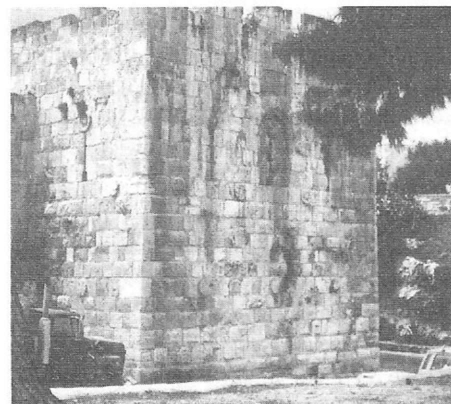
"Afeitan sus cabellos, jamás se les ve peinados, raramente lavados, la barba hirsuta, apestando a polvo, sucios a causa de sus arneses y el calor. Entre ellos los hay malvados, impíos, raptores, sacrílegos, homicidas, perjuros y adúlteros. En ello hay una doble ventaja. La partida de esta gente es una liberación para el País y Oriente se alegrará de su llegada a causa de los servicios que allí pueden prestar".

Debido a su ansia de combate, al principio fueron recompensados con muchas fortalezas tanto en Tierra Santa como en Occidente, donde tuvieron muchas posesiones, especialmente en el Reino de Aragón, controlando casi toda la frontera del Ebro. Con el paso del tiempo se fueron interesando más por la economía, convirtiéndose en los banqueros de la época, que en el mantenimiento de Tierra Santa, y así mientras su fuerza en Oriente no hacia mas que menguar, sus riquezas se incrementaban sin limite en Occidente. El punto crítico se alcanzó tras la pérdida definitiva de Acre en 1291 y la expulsión



Hisn al Akrad (Siria Central), el Crak des Chevaliers *cruzado. Importante base operativa de los Hospitalarios en el siglo XIII.*

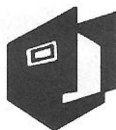
de Tierra Santa con la pérdida de la fortaleza de Tortosa en 1303, capturada por los mamelucos y ejecutada la guarnición de templarios. Estos hechos representaron una muy mala prensa para las órdenes militares y especialmente para aquellas que no tenían una sede propia, como es el caso de la orden del Temple, que retiró su sede inicialmente a Chipre y finalmente a Francia.
Y llegamos al punto que ha hecho correr mas tinta acerca de los templarios: su final. El proceso comenzó a gestarse en 1305, año en que un ex-templario renegado, Esquiu de Floyran, que había sido prior de Montfaucon, al ser encarcelado coincidió con un florentino llamado Noffo Dei. En la cárcel le habló de la orden y los errores en los que había caído. Entre los dos decidieron que las informaciones que tenían les podían permitir salir de la cárcel y se dirigieron al Rey de Francia, Felipe "El Hermoso". Éste organizó un servicio de espionaje dentro de la Orden permitiendo que 12 hombres de su confianza se introdujeran en ella para informarle y encontrar miembros que pudieran testificar en contra de la misma. En el año 1305 tenía reunidas una serie de informaciones contra la orden que presentó al Papa Clemente V en su coronación. En el año 1307, en una reunión en Poitiers, vuelve a insistirle con las pruebas reunidas y el Papa decide abrir una investigación sobre la Orden. Para ello se entrevistó con el Gran Maestre, Jacques de Molay, al cual le comunica las sospechas y acusaciones contra la orden. Se pusieron de acuerdo para que se iniciase una investigación de la que esperaban salir exculpados. Mientras tanto el Rey, al margen del Papa, el 14 de Septiembre da instrucciones para la detención de todos los Templarios de Francia que se habrá de hacer simultáneamente el 13 de Octubre. El Secretario, Guillem de Nogaret, lo preparó todo de forma que, en colaboración con Fray Guillem de París, Inquisidor de Francia, estableció las acusaciones y envió las órdenes de detención a toda Francia. Esta maniobra permitió al Rey adelantarse al Papa y sin embargo mantener una imagen de legalidad puesto que la detención se producía a petición de la Inquisición. Los agentes del Rey se presentaron en todos aquellos lugares donde había templarios y, bajo la excusa de comprobar el impuesto de la décima, se introdujeron en los edificios y arrestaron a todos los miembros de la orden. Esta maniobra se ejecutó con tanta perfección que únicamente 12 miembros se escaparon del arresto del más de un millar que debían ser en aquellos momentos en Francia, todos ellos por estar fuera de sus lugares habituales y muchos de ellos siendo detenidos mas adelante. Al día siguiente se inició una campaña de propaganda por toda Francia exponiendo las acusaciones contra el Temple y, seguidamente, se enviaron cartas a todos los príncipes de Europa que tenían templarios en su territorio, informando de las acusaciones y pidiendo la detención de los templarios. Las acusaciones que se hicieron contra la orden fueron cinco:
– Los Templarios al ser recibidos en la Orden renegaban tres veces de Cristo y escupían tres veces sobre su imagen.
– El responsable de su recepción en la orden les besaba en el culo, el ombligo y la boca.
– Que al entrar en la Orden hacían un voto de obediencia a las peticiones carnales de cualquier otro miembro de la Orden, sin posibilidad de rechazo.
– Que el ceñidor de la camisa de los templarios, que debía ser un símbolo de castidad, había sido consagrado alrededor de un ídolo con forma de cabeza humana barbuda que a su vez era adorado en los capítulos.
– Que en la misa se omitía la consagración.
A partir del 19 de octubre empezaron los interrogatorios de los detenidos los cuales, bajo tortura, confirmaron las denuncias. En París, por ejemplo, de 138 detenidos 134 aceptaron todos o alguno de los cargos. Aceptó los cargos incluso el gran Maestre de la Orden, Jacques de Molay. Esta confesión fue enviada por toda Europa y motivó la detención de los Templarios en todo el continente a excepción del Reino de Aragón, donde se fortificaron y resistieron durante varios años el asedio. Hasta 1311, los templarios de toda Europa fueron interrogados y/o torturados. En octubre se pudo proceder a un concilio en Vienne, donde seria juzgado el destino de la orden entre otros temas. Durante este concilio se desarrolló un intrincado juego diplomático puesto que, aunque el destino del Temple ya estaba decidido desde el comienzo, quedaba el espinoso asunto de las propiedades del Temple que todo el mundo quería conseguir. Así finalmente el 12 de Marzo de 1312 el papa Clemente V suprimía la orden del Temple y el 2 de mayo del 1312 se publicaba la bula por la que se entregaba los bienes que poseía el Temple en octubre de 1307 a la orden Hospitalaria, tal como quería el rey de Francia. En la Península Ibérica, debido a los problemas de frontera, se llegó posteriormente a un reparto mas complejo. En 1314, el ultimo Gran Maestre de la Orden, Jacques de Molay, fue quemado en el patíbulo como hereje finalizando aquí la historia del Temple.
No nos queda nada más por decir, salvo hacer una pequeña referencia al destino de los templarios de la Corona de Aragón. Tal como hemos comentado éstos fueron los únicos que se resistieron a la captura debiendo ser tomados sus castillos al asedio. Así, cuando la orden de detención fue dada el 1 de Diciembre de 1307, los templarios decidieron resistir en los castillos de Miravet, Ascó, Monzón, Cantavieja, Villel, Castellote y Xalamera, siendo el último en entregarse el de Miravet el 12 de Diciembre de 1308. Tras la detención, fueron interrogados y juzgados y, finalmente, en el concilio de Tarragona de octubre y noviembre de 1312 (una vez ya disuelta la orden) fueron declarados inocentes de los cargos y se les asigno una pensión. Tras esto el comportamiento de los ex Templarios fue absolutamente degradante habiendo quejas continuas sobre la rotura de sus votos, blasfemias, excesos de todo tipo, raptos, guerras de bandos, concubinas, etc. por lo que fueron recriminados y obligados a ingresar en monasterios en 1318. En 1325, por ejemplo, a Berenguer de Sant Marçal le fue retirada la pensión por su negación continua a ingresar en alguna institución religiosa. Anteriormente, en 1317, se acordó que los bienes del Temple fueran entregados a la orden del Hospital en Cataluña y Aragón, mientras que en Valencia con los bienes del Temple, los del Hospital y Calatrava se formó la nueva orden de Montesa.



La torre Laqlaq, en la esquina nordeste de la ciudad de Jerusalén.

San Lázaro de Jerusalén

Después del Temple y la Orden Hospitalaria, La orden de San Lázaro fue la tercera en establecerse en Tierra Santa y, al igual que las otras dos, también mantenían posesiones en Europa, aunque en escala mas reducida. Los orígenes de esta orden parece que se encuentran en la orden Hospitalaria, a principios del siglo XII, concentrada principalmente al tratamiento de leprosos, aunque a partir del 1123 se convierte a su vez en orden militar. Esta orden aceptaba los miembros de otras órdenes que contraían la lepra y nunca fue muy numerosa, por motivos obvios. Participó en muchos de los desastres en



Tierra Santa: en Gaza, el 1244, perecieron todos los participantes, en 1253, en Jaffa bajo San Luis, el Gran Maestre de la orden condujo un asalto del que sobrevivieron cuatro hermanos y, finalmente, en la toma de Acre, en 1291, había 25 hermanos que murieron todos. Tras esto se retiraron como las otras órdenes a Chipre, estableciéndose posteriormente en toda Europa, especialmente en Capua (Italia) y Boigny (Francia). A principios del siglo XIV la orden prácticamente cesó en su actividad militar excepto en el siglo XVII, que armó una flota para combatir los piratas que asolaban las costas francesas, fijando su centro de operaciones en Saint Maló y llegando a armar diez fragatas. Aunque en esos momentos no eran más que un recuerdo del pasado.

Los Hospitalarios de Santo Tomás de Canterbury en Acre

Esta orden fue establecida en Acre tras la captura de esta ciudad por Ricardo I de Inglaterra y Felipe II de Francia, como orden Hospitalaria. Se caracterizaba por estar restringida a ingleses y fue siempre una pequeña orden que no se convirtió en militar hasta la V cruzada (1217-1221). Los nueve hermanos muertos en Acre en 1291, dan sin lugar a dudas una imagen del poder de la orden, la cual entre mercenarios y auxiliares difícilmente superaría los 40 miembros en Tierra Santa. Después de la pérdida de Acre se retiraron a Chipre.

Los Caballeros Teutónicos del Hospital de Santa María de Jerusalén

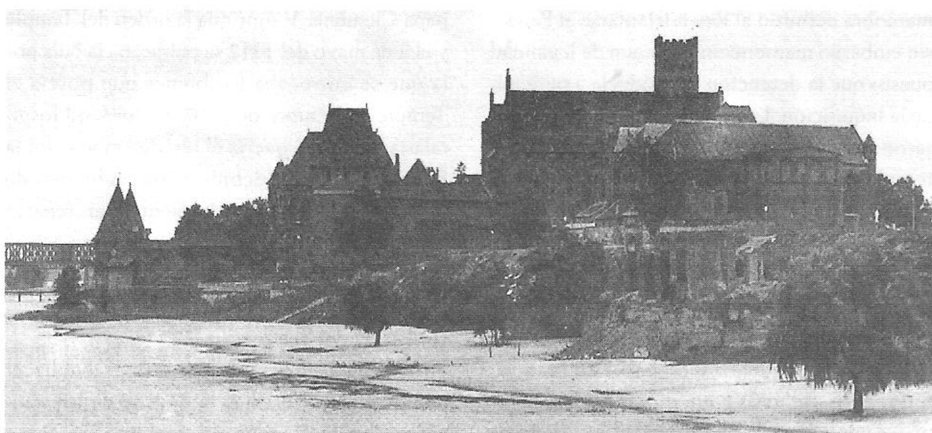
En 1189 se fundó el Hospital de Santa María de Jerusalén por una serie de mercaderes de Bremen y Lubeck para el cuidado de los peregrinos alemanes en el asedio de Acre de la III Cruzada. En 1198 con la autorización del Papa esta orden se transformó en Orden Militar. Se eligió su primer Maestre que fue Heinrich Walpot y el hábito fue una cruz negra sobre túnica blanca. Esta orden estaba formada, en principio, por caballeros alemanes únicamente pero también se permitió el ingreso en la misma de nobles eslavos, especialmente polacos, y de italianos pro-imperiales. El requisito era ,eso sí, el conocimiento del alemán. Realizó en Palestina menos servicios que las otras y así, pese a estar presente en casi todos los combates del siglo XIII, era en unidades poco numerosas. Viendo que no podían competir con las otras órdenes militares en Tierra Santa y tras una oscura y catastrófica campaña en Cilícia en 1210, decidieron cambiar sus objetivos hacia las tribus paganas del Báltico y este de Europa. En un primer momento esta orden actuó en Transilvania contra las tribus del Cumán, llamada por el rey Andrés II de Hungría. Pero este mismo, espantado por el creciente poder de la orden, decidió expulsarlos en 1225. A continuación se trasladaron a Polonia, donde el Duque Conrado de Mazovia les ofreció la Pomerania, al sur de la moderna Gdansk (Dánzig) en 1226 a cambio de sus servicios contra los prusianos. A partir de este momento es cuando se inicia la fama, o mala fama si se prefiere, de los Caballeros Teutónicos. Tras unas sangrientas campañas conquistaron Prusia (1230-1283), Livonia (1290) y Curlandia (1267), deportando o masacrando las poblaciones nativas y repoblando la zona con emigrantes alemanes, consiguiendo formar finalmente un estado soberano, con su Gran Maestre (Hochmeister) a la cabeza, que fue príncipe del Sacro Imperio Romántico Germánico a partir de 1226.

Hagamos aquí un breve inciso para hablar de la Orden de los Caballeros de la Espada. Esta orden fue fundada por el obispo de Riga en 1200 para defender Letonia de las tribus paganas. Inicialmente eran rivales de los Caballeros Teutónicos pero fue prácticamente exterminada en la batalla de Siauliai (1236) contra los Samogitas al morir su Maestre junto a la mitad de los caballeros. Después de esto fue unificada con los Caballeros Teutónicos, aunque mantuvieron una cierta autonomía respecto al resto de la orden.

La casa central de los Caballeros Teutónicos estuvo en Acre hasta su toma en 1291. En ese momento estaban presentes 15 caballeros y el Gran Maestre, siendo este último el único que sobrevivió a la caída de Acre. La orden trasladó la sede a Venecia, no siendo trasladada a Marienburg hasta el 1308. Floreció durante el siglo XIV, comprando Reval y el norte de Estonia a Dinamarca en 1346, consiguiendo el ducado polaco de Dobrzyn en 1392 y la isla de Gotland en 1398. El mismo año Lituania les cedió Samogitia consiguiendo finalmente unir los territorios de Prusia y Letonia en 1398. Los limites de su expansión se alcanzaron en 1402 al adquirir Neumark. Este apogeo duró poco. Dobrzyn fue devuelta a Polonia en 1405, Gotland a Dinamarca en 1407, y en 1409 Samogitia recibió el apoyo de Lituania y Polonia que acabó en la masacre de Tannenberg en 1410. En esta batalla perecieron no menos de 400 caballeros de la orden con todo su estado mayor incluido y la captura de 52 banderas. Las bajas fueron de unos 18.000 hombres y 16.000 capturados en los que se incluyen civiles. La derrota fue desastrosa y las indemnizaciones de guerra que tuvo que pagar fueron tan elevadas que la condujeron a la ruina, hasta el punto de que en 1454 los nobles y burgueses alemanes de Prusia se sublevaron y ofrecieron Prusia al rey Casimiro IV de Polonia. Siguieron 13 años de amarga guerra en la cual los 8.000 mercenarios, a los cuales la orden ya no podía pagar, se dedicaron a vender las ciudades que guarnicionaban (Marienburg, por ejemplo, en 1457) a Polonia o a señores feudales alemanes rebeldes. Finalmente con la paz de Torun (Thorn) de 1466 el rey Casimiro recibió una considerable parte de Prusia y el vasallaje del Gran Maestre de la Orden.

Aunque la Orden sobrevivió a esta humillación, representó el fin de una era. Además, este acuerdo volvía a dividir la orden en dos, de forma que el Maestre Provincial (Landmeistein) de Letonia se convirtió en más independiente, jugando un papel muy activo como aliado de Lituania contra los moscovitas. El final de la orden en Prusia ocurrió en 1525, año en que el último Gran Maestre, Alberto de Brandeburgo, se convirtió al Luteranismo. La orden en Letonia resistió un poco más, hasta 1562, en que, tras ser aplastada por Iván el Terrible, cedieron las tierras de la Orden a Polonia.

A lo largo de la Historia la estructura de la orden permaneció prácticamente inalterada y estaba



Marienburg, plaza fuerte de los caballeros teutónicos en Polonia.

formada por un Gran Maestre de la Orden (Hochmeister), su segundo el Gran Comendador (Grosskomtur), el Gran Mariscal (Ordenmarschall), Hospitalero (Spittler), Abanderado (Trapier) y el Tesorero. Existía un consejo formado por los maestres regionales (Landmeisters) y finalmente existían los comendadores Locales (Landkomturen).

Orden Militar del Santo Sepulcro

Esta orden fue formada por el propio Godofredo de Bouillón tras la captura de Jerusalén en la I Cruzada. Fueron 50 Caballeros nombrados en el Santo Sepulcro y su misión era la custodia del mismo a partir del 1098. Tuvo un gran incremento desde el principio y estaban obligados a disponer de 1.000 hombres de armas, así como de 100 Caballeros siempre a disposición del Rey de Jerusalén. Participaron en la mayor parte de las batallas del siglo XII. Tras la toma de Jerusalén por los turcos se trasladaron a Europa y fundaron varios monasterios, por ejemplo los de París, Parma y Perusa. Tuvieron cierta influencia en la Corona de Aragón hasta el punto de que el rey de Aragón Alfonso I el Batallador cedió la corona en testamento a la Orden del Santo Sepulcro, Hospital y Temple, en 1134. Finalmente éstos cedieron la corona al Conde de Barcelona Ramón Berenguer IV que tenía derechos sobre la misma por su boda con doña Petronila. En agradecimiento el Conde Ramón Berenguer IV ingresó en la orden pero sin renunciar a la gobernación de sus estados. Posteriormente la orden fue declinando hasta que en 1480 el Papa Inocencio VII decidió unificarla con la de Jerusalén.

Orden Militar de Nuestra Señora de Montjoie o Montegaudio

Esta orden es la única de origen ibérico de las fundadas en Tierra Santa y tuvo una vida muy incierta con numerosas apariciones y desapariciones a lo largo de la historia. Fue fundada por un ex comendador de Santiago en 1173 y recibió su nombre de un castillo en Palestina. Participaron en la batalla de los cuernos de Hattin en 1187. Tras la masacre la orden se retiró a sus posesiones aragonesas. Se propuso la unificación con el Temple en 1186 pero no se hizo hasta 1196 después de unirse con otra orden Hospitalaria en 1188. Finalmente fue absorbida por la orden de Calatrava en 1221.

Órdenes Militares Ibéricas

Una de las principales fuentes de tropas a finales del siglo XII fueron las órdenes militares. Estas estuvieron inspiradas en las grandes orden del Temple y Hospitalaria de los estados cruzados aunque sus origines estaban en las "Hermangildas", confraternidades de caballeros que hacían votos cuasi-religiosos a semejanza de las ribat musulmanas.

El principal papel de estas órdenes era doble: por un lado la defensa y el mantenimiento de fortalezas fronterizas (encomiendas, que les eran entregadas por el rey), por otro el de formar una élite de guerreros alrededor de los cuales se constituía el ejército real. Su estructura estaba formada por el Gran Maestre al mando, el Gran Prior, el Comendador Mayor (Comandante en Jefe, normalmente al cargo de la encomienda más importante), el Prior, Tesorero, Obrero (Mayordomo) y el Alférez o porta-estandarte. Además, la Orden de Santiago tenía un Comendador Mayor en cada uno de los reinos en que estaba representada (Castilla, Aragón, Portugal, León y Francia). En la de Calatrava, el Gran Maestre comandaba las de Castilla, y el Comendador Mayor las de Aragón. En las de León pasaron a depender de la Orden de Alcántara y en las de Portugal de la de Évora.

Todas las órdenes militares fueron declinando mucho con el tiempo al perder mucha de su riqueza a manos de la alta nobleza y la corona, o intervenir divididas en las guerras civiles de Castilla en (1350-360). A finales del siglo XV no queda nada de la independencia de las mismas. En Castilla la corona tomó el control absoluto de la de Calatrava en 1487, Santiago en 1493 y Alcántara en 1494. Las riquezas y posesiones de las mismas estaban bajo un control real absoluto mediante el Consejo de las Órdenes Militares que les comunicaba la voluntad real. Mientras tanto la nobleza, gracias a su ingreso en dichas órdenes, adquiría ricas encomiendas y exención de tributos reales. En el siglo XIX se fueron anulando todos los derechos que poseían como residuos del sistema feudal. Con la desamortización de 1855 y 1856 les fueron confiscados los bienes hasta que la Primera República las suprimió. Aunque fueron restablecidas en 1874 y establecidas nuevas disciplinas por el Papa en 1875, pasaron a ser una figura decorativa para lucir uniformes de colores en las fiestas.

La Orden de Calatrava

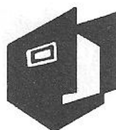
Orden de Évora o Caballeros de Avis

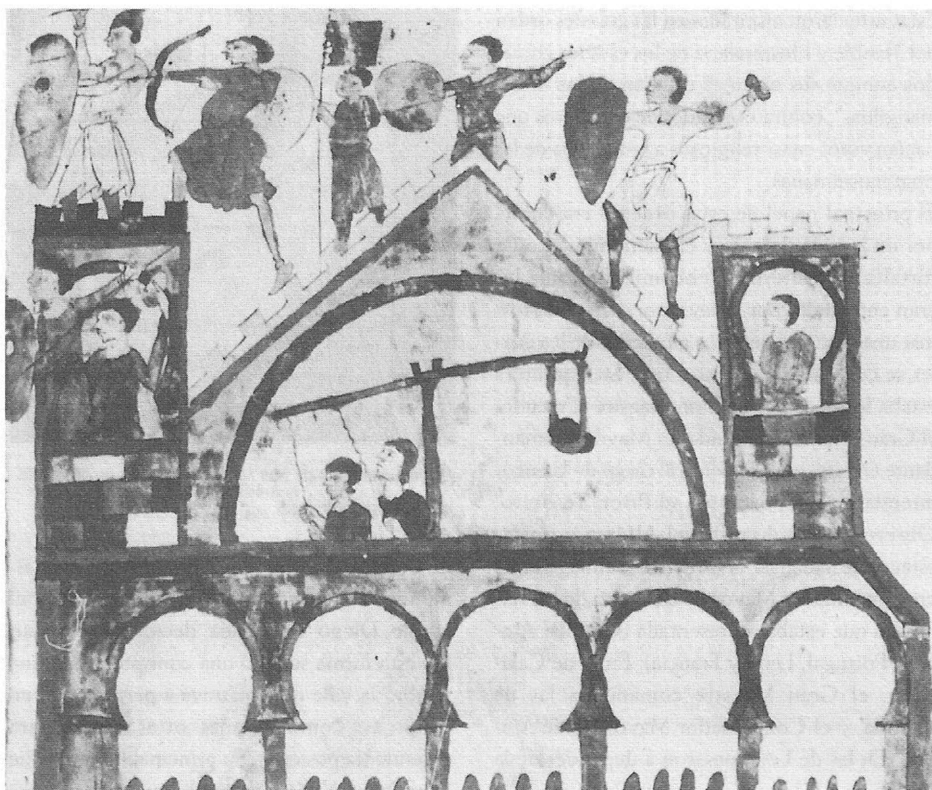
Una vez conquistada la villa de Calatrava por Alfonso VII de Castilla fue encomendada a la orden del Temple. Pero, al no ver muy clara su defensa, éstos la retornaron al monarca. Éste, entonces, ofreció la villa a quien se viera capaz



Capitel esculpido de 1087-1119, representando posiblemente monjes guerreros.

de defenderla. En aquel momento, don Raimundo, abad de Santa María de Fitero, y el monje, Diego Velázquez, decidieron aceptar. De esta forma se creó una confraternidad que recibió la villa de Calatrava a perpetuidad en 1158, así como algunas otras rentas para defender la posición. Su principal impulsor fue Fray Diego Velázquez por lo que, a su muerte, la confraternidad sufrió un cisma. Se separaron los monjes contemplativos, que se retiraron a Ciruelos, de los caballeros que retuvieron la fortaleza de Ocaña. En 1164, la orden fue aceptada dentro del Císter por el Papa, siendo su primer maestre Don García. Desde este momento la orden vivió en un continuo guerrear en Castilla, Portugal y Aragón. Sufrió un tremendo revés en tiempos de Almanzor, el cual tomo la villa de Calatrava degollando a todos sus defensores. Los supervivientes con su maestre, Don Nuño Pérez, asaltaron la fortaleza de Salvatierra, haciendo de ella nueva sede de la orden. En los años siguientes consiguieron recuperar su pujanza controlando tierras desde Almadén a Toledo y de Argamasilla de Alba hasta Sierra Morena, siendo incontables sus riquezas ya que recibió las propiedades castellanas de la orden del Temple. Una vez llegado al apogeo de su poder sufrió grandes divisiones internas. Luchó dividida en dos mitades en la guerra civil de Castilla entre Pedro I y Enrique de Trastámara, con un Maestre y un Anti-Maestre. Así mismo la desconfianza del monarca portugués hacia la orden consiguió que las propiedades de la misma fueran controladas por la Orden de Évora o Caballeros de Avis, que era una confraternidad formada en 1147. Este hecho recibió confirmación papal en 1166 y cambió su nombre a Caballeros de Avis al recibir la fortaleza del mismo nombre en 1211. A medida que el poder real se va incrementando la orden ve disminuir su independencia hasta que final-





Defendiendo un castillo, de un manuscrito mozárabe procedente de Cataluña, escrito hacia el 1.100.

mente, a la muerte de Don García López de Padilla, la orden fue incorporada a la corona de los Reyes Católicos desapareciendo salvo como titulo honorífico.

Orden de Santiago de Compostela
Orden de Sao thiago

Esta orden nace de una confraternidad de caballeros, con Don Pedro Fernández a la cabeza, que actuaban en la zona de Cáceres sobre el 1170. En 1174 el monarca de Castilla les dio la villa de Ucles y, en 1175, el papa Alejandro III la aprobaba. Este Maestre es además el que partió a Tierra Santa fundando allí la orden de Montjoie, única de origen ibérico en Palestina. Fue aumentando su poder a medida que avanzaba la reconquista, luchando contra musulmanes, otros reinos católicos e incluso otras órdenes religiosas. De esta orden, en 1287, se independizó la rama portuguesa. Tuvo el mismo fin de todas al ser incorporada a la corona por los Reyes Católicos en 1493, siendo su ultimo maestre Don Alonso Cárdenas.

Orden de Alcántara
o de San Julián del Perero

Esta orden nace a partir de unos caballeros que recorrían la ribera del Duero, en el año 1156. En este año el Duero era la frontera de León con el reino musulmán de Extremadura y estos caballeros buscaban un lugar para edificar una fortaleza. Como la hicieron cerca de la ermita de San Julián del Perero, tomaron este nombre para la confraternidad. Tomó la regla del Císter y combatió por el rey Fernando II de León. En 1177 el papa la nombraba orden militar. A partir de 1191 fue brevemente conocida en Castilla como la orden de Trujillo. A partir de 1218, tras la conquista de Alcántara, la orden recibió su nombre definitivo: Orden de Alcántara. Siguiendo la tradición de la época, tras su gran expansión, la orden se mezcló en las luchas políticas de la Baja Edad Media. Finalmente se incorporó a la corona con los Reyes Católicos en 1494, quedando convertida también en un título honorífico, así como en patronos de colegios docentes.

Orden de Montesa

A partir de la abolición de la orden del Temple se inició un largo y complejo problema diplomático dado que en un principio los bienes de la orden debían ser entregados a la orden del Hospital que era controlada por el rey de Francia. Se propuso que en la Península Ibérica éstos fueran a la orden de Calatrava. Esta solución tampoco era del agrado del Rey Jaime II de Aragón puesto que esta orden era subsidiaria del rey de Castilla. Finalmente consiguió del Papa que los bienes en la confederación Catalano-Aragonesa fueran para el Hospital en Cataluña y Aragón y se hiciese una nueva orden, la orden de Montesa, en Valencia, con los bienes del Temple y de la Orden de Calatrava. Esta solución no fue del agrado del maestre de la orden de Calatrava, que se hizo el loco durante bastante tiempo, sin responder las cartas del Rey de Aragón, del Obispo de Valencia, y ni siquiera del mismo Papa. Finalmente cedió y pudo ser creada la orden.

La Orden de Montesa surgió en un momento de declive de las órdenes y solo pudo expansionarse en las campañas catalano-aragonesas en Italia. En tiempos de los Reyes Católicos, llegaron a imponer la destitución de un maestre recién nombrado para elegir seguidamente a su sobrino, don Felipe de Aragón y Navarra. Finalmente el último Maestre, Don Pedro Luis Garcerán de Boria, cedió el maestrazgo al rey Felipe II, siendo aprobado por el Papa Sixto V en 1587.

Orden de San Jorge de Alfama

Si el autor sintiera especial simpatía por alguna orden militar, sin dudarlo sería ésta. Fue sin ninguna duda la orden más pobre y desdichada de todas las órdenes militares. A diferencia de otras, no pretendían recuperar los santos lugares, sino que su único objetivo era defender la costa entre L'Ampolla y Salou en Tarragona de los ataques de los piratas. Incluso este objetivo lo consiguieron con poco éxito dada la falta de miembros en la orden y la escasez de dinero. Su pobre economía fue un problema permanente de la orden. Incluso les era difícil mantener en pie la fortaleza principal. Sus únicas fuentes de ingresos eran las donaciones reales ya que, al estar su territorio rodeado de otras órdenes militares (Hospital y Temple), no podían ni pedir limosna ya que eran expulsados como sarnosos (aunque tenía concesión del Papa para ello). Entre su creación en 1201 y su fin en 1400 la orden no salió de la miseria. Y si fue triste la vida de la orden, no lo fue menos su fin, pues el rey Martín "El Humano", viendo imposible sanear la economía de la orden decidió su unión con la orden de Montesa. Pues bien, en la fusión decidieron cambiar la cruz negra de la orden de Montesa por la roja de San Jorge y por eso fue excomulgado su Maestre por el Papa Benito XIII (no le pidieron permiso), siendo posteriormente perdonado y resuelto todo el escabroso tema.

Orden Mercedaria

Esta orden fue fundada en Barcelona por Pedro Nolasco, sobre el 1233, y abandonó la actividad militar en 1317, dedicándose sólo a la redención de cautivos.

HÉROES: DEL CID CAMPEADOR A DON QUIJOTE DE LA MANCHA

No podíamos hacer un dossier sobre la caballería sin comentar la literatura que este fenómeno inspiró: los libros de caballerías. Aparte del archiconocido ciclo artúrico o los famosos Quijote o Cid, muchos son los personajes de ficción que recorrieron el mundo dentro de sus pesadas armaduras. En este artículo analizamos las claves de estas obras literarias

POR JORDI CARRIÓN

Al igual que se considera el Renacimiento como un retorno a la época clásica, sobre todo a la antigüedad latina, diversos autores sostienen que la Edad Media puede ser considerada como un retorno a la época homérica. No se trata de una teoría tan descabellada; como veremos a continuación, las raíces de una tipología del héroe literario medieval podrían hallarse en los guerreros de *La Ilíada* y *La Odisea*.

Entre los héroes de Homero y los caballeros literarios medievales existen una serie de paralelismos de los que hablaré más adelante. A partir de ellos estructuraré, pues, este breve artículo, que intenta mostrar -desde una óptica personal, simplificadora y discutible- la evolución que experimentó el ideal de caballero medieval desde El Cid Campeador y sus compañeros épicos hasta ese viejo loco soñador que es don Quijote de la Mancha.



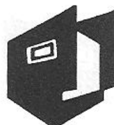
Épicos

La cronología me obliga a hablar en primer lugar de los héroes épicos de los cantares de gesta. Son ellos los que cogen el testigo de los guerreros retratados por Homero. Sus dos principales representantes son Roldán y El Cid, francés y castellano, respectivamente.

Pese a que no se puede hablar de una influencia homérica, dado que los textos de este autor eran prácticamente desconocidos durante la Edad Media, las analogías y paralelismos entre sus personajes y los medievales se hacen más patentes en *La Chanson de Roland* que en *El cantar de mío Cid*. Roldán es un héroe de poco razonar, orgulloso a rabiar y muy testarudo; pero, evidentemente, de una maestría sin igual en el manejo de las armas. El paralelismo con Aquiles es claro; de igual forma otros personajes homéricos pueden tener su equivalente en varios de los compañeros de Roldán (Naimón con Néstor, por ejemplo). Porque Roldán no está solo, sino rodeado de un grupo de virtuosos caballeros (los "pares"), bajo las órdenes del Emperador Carlomagno. Ésta es la característica fundamental de la épica: el héroe no está solo, está respaldado por otros virtuosos caballeros y, ante todo, encarna los valores de la colectividad.

Existen varias diferencias entre el personaje francés y su *homólogo* castellano. *El Cantar de mío Cid* trata las situaciones con mayor realismo, su protagonista no tiene ningún enemigo noble y heroico (los de Roldán eran Campeones moros, de virtudes parecidas a las de los "pares") y es mucho más maduro y razonable que el francés. Otras características, en cambio, los unen. Por ejemplo, ambos son capaces de matar a media docena de enemigos de un solo mandoble y, sobre todo, ambos encarnan los valores de una comunidad. Si cargo las tintas sobre este punto es porque en la literatura posterior la concepción del héroe colectivo cederá ante el auge del héroe individual.

Cabe mencionar un aspecto a mi entender significativo: los héroes épicos no tienen un gran dominio de las artes de la retórica. Pese a que pueden usar su elocuencia si la situación lo requiere, optan casi siempre por la acción. Los que sí conocen las claves del discurso son sus enemigos (Ganelon, el tío de Roldán, y los Infantes de Carrión), que mediante el arte del buen hablar situarán a los héroes en situa-



ciones más que comprometidas. Como veremos más adelante, este aspecto también evolucionará.

Caballerescos

Simultáneamente a la épica aparecen en Europa los libros de caballerías. En el territorio francés, esto supone pasar del ciclo de Carlomagno, cuyo máximo representante es la mencionada *chanson*, al ciclo artúrico. No son nuevos para el público en general los personajes protagonistas de este ciclo caballeresco, pues son numerosísimas las adaptaciones cinematográficas de sus aventuras y desventuras, la última de ellas *El primer caballero*, dirigida por Jerry Zucker y protagonizada por Julia Ormond, Richard Gere y Sean Connery, y de la que cabe destacar la recreación, entre el cuento de hadas y el románico del Císter, de la ciudad de Camelot y la clara supremacía interpretativa de Connery. Títulos anteriores hay muchísimos: *Los caballeros del rey Arturo* (1953), *El caballero negro* (1955), *Merlín, el encantador* (1963), *Camelot* (1967), *Los caballeros de la mesa cuadrada y sus locos seguidores* (1974) y *Excalibur* (1981) son algunos de ellos. Sin olvidar que más de uno ha compartido castillo con ellos en una partida de *Pendragón*. Con Arturo, Yvain y Lanzarote (por citar sólo a los de mayor popularidad) nos encontramos con un nuevo ideal de héroe, cuyo rasgo principal es la individualidad. El caballero ya no tiene cien mil hombres a sus espaldas, ni siquiera puede aguardar una oportuna intervención divina. El caballero está solo, o esporádicamente auxiliado por personas que le deban favores o que tengan con él algún vínculo personal, incluidos nigromantes y hechiceros; de sus habilidades en el combate dependerá que logre o no los objetivos que se proponga. Objetivos, por otro lado, siempre relacionados con el afán de conseguir fama.

Esa codiciada fama irá íntimamente relacionada con un aspecto no tan tratado en la épica: el del amor. El buen caballero deberá ahora buscar la *mesure*, el perfecto equilibrio entre las aventuras y el cortejo a su fiel dama.

Las aventuras, siempre envueltas en un halo mágico, amenizadas con la presencia de magos y seres sobrenaturales, son desde su origen arquetípicas, todos los caballeros se enfrentan a obstáculos similares. De igual forma, los protagonistas también se asemejan; excepto por algún circunstancial rasgo distintivo, todos responden a las mismas pautas de un ideal: el del perfecto caballero.

La evolución es lenta, pero constante. En el libro de caballerías sus protagonistas articulan discursos con cierta habilidad; no obstante, a menudo la capacidad de convencer con palabras es relegada a los personajes secundarios, como pueden serlo las doncellas (es el caso de Lunette, en *El caballero del León*).

En algunas versiones de *Tristán e Isolda*, sin embargo, nos encontramos con que los dos personajes protagonistas, la citada pareja, no sólo muestran un dominio de la retórica a la hora de persuadir, sino que también deleitan al lector con anagramas y juegos de palabras varios. En la figura de Tristán se comienzan a ver las características que definirán al caballero renacentista. Es diestro en cinco campos: la música, el ajedrez, los idiomas, la caza y la lucha. Se enfrenta a las situaciones más peliagudas usando algo de lo que los héroes anteriores estaban desprovistos: el ingenio, la inteligencia, la astucia. Se disfrazará y mentirá para salvar la vida, algo impensable en, por ejemplo, los Caballeros de la Mesa Redonda. En los combates de Tristán no sólo intervienen la fuerza física y la destreza con las armas, también participan la psicología y la estrategia. En algunas escenas incluso recurre a la emboscada y al subterfugio. ¿Acaso Lanzarote conocía otra forma de luchar que no fuera el combate singular? ¿Acaso Roldán usó algún tipo de táctica basada en la astucia a la hora de organizar a sus tropas, de planear la defensa? La respuesta, excepto en excepciones que confirman la regla, es no. Asistimos a una transformación del ideal de héroe. Un paulatino cambio que, como dije al principio de este artículo, abandona los paralelismos (conscientes o inconscientes) homéricos y camina hacia una figura heroica más acorde con el incipiente Renacimiento.

Renacentistas

Quizá sean *Amadís de Gaula* y *Tirant lo Blanc* los dos principales libros de caballerías escritos durante el Renacimiento. El primero continúa temáticamente anclado en los tópicos y lugares comunes del género. El segundo, sin embargo, avanza hasta situarnos ante quien podría ser la culminación de esa secular evolución de la que he estado hablando.

En la figura de Tristán ya se percibían algunos de los rasgos que hereda Tirant. Aunque hay en Tristán aspectos típicamente renacentistas (ha estudiado una serie de disciplinas, domina la retórica, etc), continúa rodeado de un escenario totalmente fantástico, se enfrenta a dragones y a gigantes, ama por una pócima mágica, puede pasar semanas sin comer, es capaz de soportar vejaciones infrahumanas, etc. La llegada del Renacimiento viene acompañada de un sentimiento humanista que otorga gran importancia a la figura del hombre, lo que en la literatura se traduce en un mayor realismo, acompañado a menudo de un mayor sentido del humor, en una mayor indagación de todo aquello que es esencialmente humano. Por este motivo -y otros que no viene al caso citar- en *Tirant lo Blanc* se dejan a un lado todos estos elementos sobrenaturales, para describirnos a un héroe cortés y astuto, diestro en las armas y en el lenguaje, enamoradizo como todos. Las intrigas en las que se ve involucrado son palaciegas o bélicas, pero exclusivamente humanas, lo que no excluye algunas *licencias* que el autor pueda tomarse para dejar patente la heroicidad de su personaje, pero siempre dentro de los límites de la verosimilitud. El mismo Cervantes elogió este aspecto en un célebre fragmento de *El Quijote*...

"Digoos verdad, señor compadre, que, por su estilo, es éste el mejor libro del mundo: aquí comen los caballeros, y duermen y mueren en sus camas, y hacen testamento antes de su muerte, con estas cosas que todos los libros deste género carecen".

Este altísimo grado de humanidad y verosimilitud alcanza su máxima expresión en la muerte de Tirant. Si Roland muere con media cabeza destrozada, con los oídos ensangrentados y por la infinita pena que le producen la muerte de sus hombres, su caballo y su compañero Oliveros, Tirant muere en su lecho, víctima de un simple resfriado.

Tirant lo Blanc había dejado el listón muy alto a la novela de caballerías. Con Don Quijote de la Mancha, ese hidalgo que se creía caballero andante, este género verá su propia crítica, su propio reflejo esperpéntico, y no tardará en morir. Con el anciano caballero manchego entramos en la representación ficticia del realismo. Acompañados de su peculiar figura, unida irremediablemente a la de Rocinante, recorremos cada uno de los lugares comunes por los que los caballeros idealizados de toda la producción anterior habían pasado de forma radicalmente distinta. En la obra maestra de Cervantes el antónimo del héroe nos obliga a que nos demos cuenta de cuán ideal y lejana es la figura de cualquier héroe, y aún más la de esos caballeros literarios que devoraron los sesos de nuestro querido hidalgo manchego.

Agradecimientos

A María, por aconsejar, corregir y matizar, y a *Aquelarre*, *Pendragón* y *Ars Magica*, por ser el pretexto perfecto para hablar de literatura.

LA CABALLERÍA EN LA ESPAÑA MEDIEVAL: EL INFANZÓN

En este artículo os describimos lo más parecido en la España medieval a la figura del caballero andante de la literatura caballeresca o los romances épicos que los trovadores loaban en sus rimas

POR RICARD IBÁÑEZ


nfanzón: (del latín vulgar *infantio-onem*, y éste del latín clásico *Infans-antem*, infante). Hijodalgo o hijadalgo que en sus heredamientos tenía potestad y señorío limitados. En España, y por extensión, caballero feudal de la baja nobleza.

La jerarquía social en la Edad Media estaba muy bien definida: Encima el rey, detrás los nobles, y debajo de éstos los burgueses, villanos, campesinos... Al rey lo protegen sus caballeros, y los primeros entre éstos son los Infanzones.

El Infanzón es lo más parecido a un "caballero andante" que recorriera en su día la España medieval. No es ni un *Pardo* (soldado de caballería de origen campesino) ni un *caballero villano* (procedente de la ciudad), sino un miembro de la baja nobleza que ha de ganarse la gloria, la fama y la fortuna que a otros les han sido dadas en herencia. Por ello, una vez armados caballeros, rinden vasallaje al rey o a un noble importante, con la esperanza de prosperar a su servicio y obtener en feudo propio tierras y un castillo o torre. En la batalla su entrenamiento guerrero les hace ser líderes naturales de los hombres, convirtiéndose en la "oficialidad" de la tropa. Se les distingue, en combate y fuera de él, por llevar una enseña de tela, banderín o pendón, ondeando en el extremo de su lanza.

Armándose caballero...

Aquél hijo de noble que quiera dedicarse a la carrera de las armas deberá pasar su pubertad como paje de algún Señor, para después pasar su adolescencia como escudero. Su Señor se encargará de educarle dentro de las buenas costumbres que todo caballero cristiano debe tener. Por fin, cuando su Señor lo considere oportuno (teóricamente, debido a los servicios prestados) hará que lo armen caballero. En ocasiones el aspirante a caballero (o infanzón) pasaba su aprendizaje en el castillo de sus padres o de algún pariente cercano. Otras, por el contrario, sus padres lo enviaban al castillo de algún amigo, para que así su entrenamiento fuera más duro (y más eficaz). También era corriente que el rey retuviese junto a sí (o que enviase a hombres de su confianza) a los hijos de los nobles díscolos o de poco fiar, convirtiéndolos así en sus rehenes y garantizando la buena conducta de los padres.

El escudero que se ha de convertir en caballero debe ayunar el día anterior a la ceremonia, pasar la noche rezando (de pie o de rodillas) en la iglesia y acudir a la ceremonia con el cuerpo limpio (aunque, según los textos de la época, los futuros caballeros opinaban que tampoco había que exagerar: se lavaban, eso sí, la cabeza y las manos).

El rito de armar a un caballero consistía básicamente en un discursito moralizante (más o menos largo según el humor del noble que imponía la nueva condición); calzar las espuelas al nuevo caballero (cosa que podía hacer el noble mismo, alguno de sus hombres de confianza o una dama de cierta alcurnia, que puede incluso convertirse en "la" dama del nuevo caballero); y ceñirle la espada en el costado. Seguidamente el nuevo caballero debe desenvainarla con la mano diestra, y jurar fidelidad a Dios, al Rey y a su Señor (aunque en la práctica esto de las fidelidades no siempre iba por este orden).

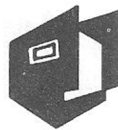
El vasallaje

Tanto el Señor como su noble Vasallo tienen derechos y deberes. Básicamente, el Vasallo debe ser leal a su Señor, y socorrerle con su vida y con la de sus hombres (si los tiene) en caso de que su Señor se lo solicite (por ejemplo, en caso de guerra). A su vez, el Señor debe proteger de afrenta a sus Vasallos, no permitiendo que los insulten o castiguen sin motivo, y en caso de guerra debe repartir con ellos cuatro quintas partes del botín.

El Vasallo puede romper su relación con el Señor por tres razones: Si el Señor buscara su muerte, si buscara su deshonra, o si le *desheredase en tuerto* (fuera injusto con él). Romper el contrato es algo relativamente fácil: solamente hay que decírselo a la cara. Cómo podía suceder que el Señor se lo tomara a mal y reaccionara violentamente, se solía enviar un mensajero con la noticia. Sin embargo, según las leyes de la época, dicho mensajero debía ser de sangre noble, es decir, como mínimo hidalgo. La fórmula tradicional era: *Mi señor me manda besaros la mano por él y deciros que de aquí en adelante ya no será vuestro vasallo*. Perder un vasallo podía ser tomado por una ofensa (así cómo una pérdida de influencia) y no era raro que al pobre escudero le cortasen manos y pies, o cosas peores...

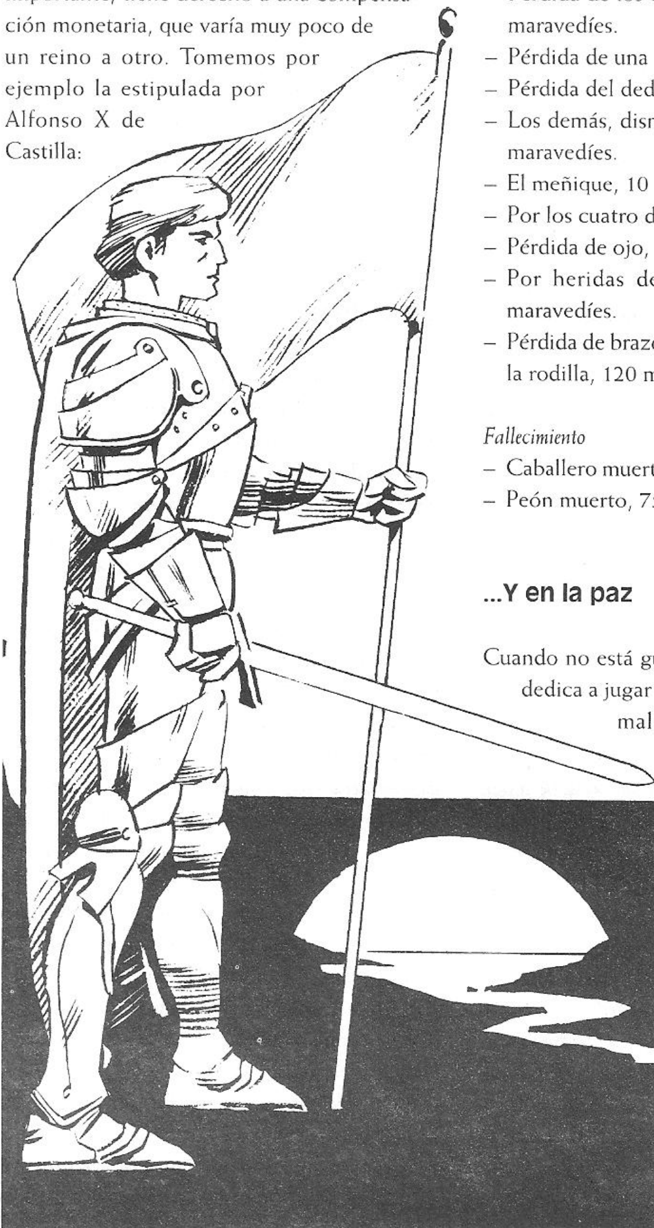
EL INFANZÓN

Pertenece a la BAJA NOBLEZA.
Requiere unos mínimos de 15 en Agilidad y 15 en Habilidad.
No tiene ninguna limitación de armas y armaduras.
La profesión paterna viene dada por: 1, 2, 3: Infanzón
4, 5: Guerrero
6: Cortesano
El porcentaje en conocimientos mágicos iniciales es del 10%.
Puede pertenecer al Reino de Castilla, al de Aragón o al de Navarra.
El dinero inicial es de 4D6x100 monedas.
Se considera que la familia tiene una pequeña posesión feudal.
Competencias: Cabalgar*, Escudo*, Mando*, Un grupo de armas*, Ballesta, Leer y escribir, Esquivar, Escuchar, Otear, Seducción, Tortura.



En la guerra...

Al combate los caballeros marchan delante, seguidos por sus peones o infantes, a veces soldados curtidos, otras simplemente villanos o campesinos armados con lanzas y arcos. Los grupos de peones tienen como misión rodear a su señor cuando cae del caballo, para permitirle volver a subir o al menos evitar que lo rematen como a un perro, indefenso como está por el peso de su armadura. Por ello solamente llevaban armadura completa los grandes señores, que podían organizar una tropa de peones eficaz y numerosa. Los infanzones y los caballeros pobres preferían ir al combate con cota de malla, a lo más con refuerzos, para no perder la iniciativa ni los reflejos. Si el infanzón sale malparado en la guerra, y ésta ha sido ordenada por el Rey o por un Noble importante, tiene derecho a una compensación monetaria, que varía muy poco de un reino a otro. Tomemos por ejemplo la estipulada por Alfonso X de Castilla:



Heridas en la cabeza
- Sin sacar de ella hueso, 5 maravedíes.
- Si se saca hueso, 10 maravedíes.
- Si no la pudiesen cubrir los cabellos, 12 maravedíes.

Heridas en el cuerpo
- Que pasasen de una parte a otra, 10 maravedíes.

Heridas en los miembros
- En una pierna o brazo, sin atravesar, 2'5 maravedíes.
- Si pasase de parte a otra, 5 maravedíes.
- Rotura de pierna o brazo sin inutilidad, 12 maravedíes.

Mutilaciones
- Perdida de los cuatro dientes delanteros, 40 maravedíes.
- Pérdida de una oreja, 40 maravedíes.
- Pérdida del dedo pulgar, 50 maravedíes.
- Los demás, disminuyendo el orden, 50 a 10 maravedíes.
- El meñique, 10 maravedíes.
- Por los cuatro dedos juntos, 80 maravedíes.
- Pérdida de ojo, mano o pie, 100 maravedíes.
- Por heridas de que fuese mutilado, 100 maravedíes.
- Pérdida de brazo hasta el codo o pierna hasta la rodilla, 120 maravedíes.

Fallecimiento
- Caballero muerto en batalla, 150 maravedíes.
- Peón muerto, 75 maravedíes.

...Y en la paz

Cuando no está guerreando el caballero no se dedica a jugar a juegos de azar, que es cosa mal vista (hasta el punto que puede castigarse con la pérdida de un pedazo de lengua). En lugar de ello va de caza, o juega al ajedrez, entretenimiento muy de moda, o procura realizar proezas exhibiéndose en Justas y Torneos, en los que se enfrenta contra otros caballeros ante vasallos, amigos, siervos, poderosos.. y damas. Muchas justas y lances terminaban en tragedia, al poner el caballero, deseoso de agradar a alguna hermosa, más ardor del requerido. Y ello pese a que la Iglesia prohíbe terminantemente que los muertos en torneo sean enterrados en tierra sagrada, pues considera que han muerto por una frivolidad, y no en guerra contra el infiel, como es su obligación de soldados cristianos.

Honor y deshonra

Se supone que dos caballeros, aunque no se conozcan, son de natural amigos, pues pertenecen a una clase social donde brillan las más altas cualidades, como el honor, la generosidad, etc. De hecho, es fórmula habitual de desafío decir *"mi amistad os retiro"*. Entre iguales, es corriente el saludo de besar al otro en las mejillas o en la boca. A un superior se le besa en la mano, y los musulmanes acostumbran a besar en el hombro. El mayor gesto de amistad entre dos caballeros es el de intercambiarse las espadas.
Por el contrario, la mayor ofensa que se puede hacer a un caballero cristiano es la de *mesarle* (cortarle) la barba. Hasta tal punto se considera delito horrendo que los fueros de Plasencia y de Sepúlveda dictaminan que el que esa cosa haga pague al otro tantas monedas de oro como pulgadas de barba haya cortado. Sin embargo, los nobles no se andaban con minucias, y en lugar de recurrir a la justicia preferían vengarse a su vez: Alguien de la familia lucharía contra el ofensor, lo vencería y le mesaría a su vez la barba. ¿Y si no tenía barba? En ese caso, le cortaría un trozo de carne de la mejilla.
Cosa curiosa, esa del honor... Por él, y para conseguir fama y gloria, algunos nobles gustaba de llevar a cabo *empresas*. Se trataba de llevar una prenda u objeto encima, que sirviera de provocación a otros caballeros, con los cuales enfrentarse. Algunos llevaban una garrotera en la pierna, otros una flecha atravesando el muslo. Lo que fuera, mientras fuera estrafalario. Cuando un caballero les preguntaba por qué llevaban eso, se les contestaba que era para cumplir una promesa amorosa, que les obligaba a combatir contra cualquier caballero que lo preguntase...
La empresa más conocida de la España medieval es la de Suero Quiñones y su *Paso Honroso*. Por el honor de su dama, y para quitarse la argolla que por ella lucía en el cuello, se apostó durante un año en el puente de Orbigo, en la ruta de Santiago, junto con otros nueve caballeros, y desafió a todos los caballeros de Europa y de las Españas a que se enfrentasen con él (a primera sangre, todo hay que decirlo), si querían cruzar. Hubo más de trescientos combates.

LOS SIETE MAGNÍFICOS

CRY HAVOC 

En un dossier dedicado a la caballería no nos podíamos olvidar de los amantes del tablero y de un clásico de las mesas de juego como *Cry Havoc*. A pesar de que el título de a entender que esto puede ser una partida de Far West. Se trata de una situación simulada para este juego de tablero, inspirada, eso sí, en esa maravillosa película que casi todos hemos visto (por cierto, es un remake del film Los siete Samurais, de Akira Kurosawa, ambientado en el Japón medieval)

POR CÉSAR A. OTERO



Superficie de juego

The Village.

La Historia

La banda de forajidos de Sir Hugh ha prometido volver al pueblo a "requisar" parte de la cosecha cuando ésta haya sido recogida. La fecha se acerca y los campesinos han decidido contratar a varios soldados en la ciudad más cercana para que los defiendan. Unicamente 7 valientes se prestan a defender el pueblo aún a sabiendas de que recibirán una exigua recompensa.

Reparto

– Los sitiados: Sir Lacy (a pie), Sargentos Llewellyn y Morgen, Fursa, Cliff, Owen y Fletcher (de *Cry Havoc*). Todos los campesinos de *Siege* más: Baker, Cedric, Farmer, Gam, Giles, Gobin, Smith y Wulf (de *Cry Havoc*).

– Los sitiadores: Sir Hugh y Sir Mortimer (a caballo), Sargento Pugh, Codric, Shawn, Edric, Alric, todos los piqueros de *Siege* más Hal de *Cry Havoc*.



Despliegue e inicio de la acción

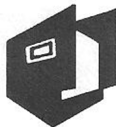
Los defensores en cualquier lugar del mapa The Village.
Los atacantes empiezan entrando por cualquiera de los dos lados del mapa en uno o varios grupos, pudiendo entrar en turnos posteriores al primero. Todo sitiador podrá avanzar durante su turno de entrada en el mapa, como máximo la mitad de los puntos de movimiento que posee.

Reglas especiales

Los defensores cuentan con dos carros y dos mulos muertos que pueden ser utilizados como barricadas y que deberán ser colocados al inicio del escenario. Funcionarán como trincheras en lo que se refiere a cobertura y combate, y como foso tapado en lo referido a movimiento.
Cada ballestero atacante posee 10 flechas para todo el juego. Los arqueros defensores llevan consigo 15 cada uno. Las flechas son intercambiables entre jugadores amigos y pueden ser robadas a un enemigo muerto. Para ambas acciones se deberá pasar 1 turno adyacente al otro personaje sin realizar otra acción.
El defensor podrá colocar una trampa en una casa a su elección (lo anotará al inicio del juego). El primer sitiador que entre por la puerta de la casa elegida, recibirá un ataque de ballesta (modificado con -1).
Se utilizará la regla de pánico y desbandada, íntegramente para los atacantes, y sólo en el caso de muerte de uno de los 7 para los defensores.

Condiciones de victoria

La muerte de Sir Hugh, Sir Mortimer y Pugh, hará rendirse a los sitiadores. Si mueren al menos 9 campesinos o 5 de los "7" se rendirán los defensores.
Si nada de esto ocurre, ganará el jugador que al finalizar el turno 30 haya conseguido más puntos. Además de los puntos reglamentarios, el sitiador recibirá 3 puntos por cada casa conquistada mientras que el sitiado recibirá 5 por cada una mantenida (se considera que una casa está en poder del bando cuyos personajes hayan estado en ella por última vez).



AVENTURA DE LA DAMA DIFAMADA

PENDRAGÓN

En un dossier dedicado a la caballería no podía faltar un módulo de Pendragón, el juego que se dedica la visión más clásica del tema. Y qué hay más clásico que la defensa de una dama desvalida... El módulo está centrado en aquello tan bonito de la defensa del honor ajeno contra la maldad de los ignorantes. El módulo debería transcurrir en un lugar no demasiado concreto de Occitania, preferiblemente, una población relativamente nueva que sea lugar de celebración de ferias.

POR LA BELLE DAME SANS MERCI

Resulta que los PJs han acudido a la hipotética ciudad de Nuevo Burgo (llámale como quieras), para tomar parte en un grandioso torneo llamado Gran Torneo General. Es una ocasión magnífica para que los PJs conozcan a toda una serie de personas que les pueden ser útiles en el futuro.
La entrada al torneo les ha sido proporcionada por una joven dama viuda llamada Martine que vive en la ciudad, a la que conocen por los motivos que se quiera. Aunque es una dama noble, es también bastante pobre, ya que desde que su marido murió apenas ha podido valerse por sí misma sin convertirse en una servidora en la corte. Su ocupación actual es escribir la crónica de los últimos hechos, enseñar a escribir a niños y redactar poemas no del todo malos, lo que la convierte en una de las pocas mujeres que llevan a cabo tales menesteres.
Ocasionalmente el Gran Torneo General tiene lugar cerca de la festividad de Todos los Santos y es una de las grandes fiestas populares de la región, junto con la Jornada de Justas, cerca de Pascua. Ambas fiestas acogen un buen número de caballeros que suelen llegar en compañías a la ciudad, donde también se celebra una feria con las últimas novedades en armamento, a la que acuden incluso herreros de allende los mares, para enseñar las últimas técnicas.

La entrega de premios

Suele pasar que durante las fiestas, cada compañía se encarga de preparar una parte de las justas y concede premios especiales. Durante los torneos, la dama Martine se encontrará con el hijo del señor de Nuevo Burgo, un caballero amigo suyo que de vez en cuando ha colaborado con ella en la escritura de alguna de sus crónicas. Éste trabaja en la organización del Torneo, y aunque piensa participar en alguna de las justas (donde, por cierto, se ha ganado una merecida fama de sanguinario), debe cuidar que el armamento que desde la armería de su padre ha sido traído para el torneo se venda correctamente. Se ofrecerá a acompañar a los PJs y a la



dama a través de toda las casetas de la feria a fin de que puedan elegir mejor.
En ese punto llegará a ellos un caballero con cara de prisas y saludará (se llama Raimond). Mantendrá una charla con el hijo del señor del Nuevo Burgo acerca de las armas y armaduras que ha traído a la feria. El caballero, una vez termine la conversación, aprovechará para saludar a la dama Martine, el primo de la cual fue escudero con él y ahora se encuentra de aventuras por tierras heladas a cuenta de otro. Es bastante común que damas y caballeros trabajen en compañías de sostenimiento, en la zona, sobre todo cuando se trata de tierras fronterizas o de influencia occitana (por aquello de la liberación femenina). Tras intercambiar información sobre el primo de la dama Martine, a quién no le van mal del todo las cosas, el caballero Raimond terminará por exhortar otra vez al hijo del señor para que le haga unos buenos precios. La dama Martine se despedirá de Sir Raimond diciendo que se acercará al lugar que ocupa su compañía en el torneo y sugiriendo que los PJs la acompañen. En ese momento, Raimond se pondrá muy nervioso y dirá entrecortadamente a la dama Martine que es mejor que no lo haga. Ante la curiosidad de la dama de saber por qué, le dirá finalmente que a una dama, llamada Sibile, de su compañía, no le cae nada bien la dama Martine y que no sería bueno que la viera, lo que dejará atónita a la dama Martine, dado que jamás ha conocido a ninguna dama llamada Sibile, por lo que es imposible que ésta pueda tener nada contra de ella.
Resuelta a llegar al fondo de la cuestión, la dama Martine renunciará a acercarse por la compañía de Raimond y hablará discretamente con otros caballeros conocidos de ambas damas. Por lo visto, Sibile se dedicado a propagar falsedades sobre la dama Martine, pero como nadie ha oído más que unos pocos comentarios, no han considerado dignos repetirlos. La cuestión es que la visión de conjunto de lo que Sibile está procurando hacer con Martine es que parece que se quiera cargar su reputación, pero al tratarse de comentarios aislados, nadie le ha hecho demasiado caso y la opinión que tuvieran de la dama Martine (fuera ésta buena o mala) se ha mantenido. El problema es que también ha estado hablando con gentes que no conocen directamente a la dama, por lo que esto puede ir en perjuicio suyo. La dama Martine se quedará durante el torneo e incluso verá como Sibile, una dama muy poco agraciada, saluda a varios caballeros conocidos suyos mientras ella está presente, aunque Sibile no será lo bastante educada para saludarla ni lo suficientemente valiente para atreverse a criticarla en la cara.

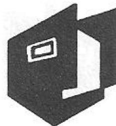
Puede que en este momento te preguntes, amigo, máster, cuales son los motivos de la dama Sibile. En realidad, es una bruja cuervo (ver manual, página 211) que ha logrado vivir disimulando entre humanos y sospecha que Martine pueda haber descubierto su condición de bruja. Sibile está equivocada y su error nace de una mala interpretación de uno de los poemas de Martine.

La compañía de Sibile

Sibile y su compañía tienen una historia muy particular. Esta compañía vivía en una torre en un claro situado en el centro exacto de un bosque, justo al lado del camino que lo atravesaba. Allí vivían felices hasta que un día empezaron a haber cambios en el señorío, que empezó a volverse menos rico a cada administrador que entraba y salía. El Señorío del Centro del Bosque, uno de los más prósperos y antiguos de la comarca, orgulloso y feliz, empezó a venir a menos y muchos caballeros que lo formaban emigraron a otras latitudes. Al final, el rey (o, si quieres, el señor del Nuevo Burgo) decidió cerrar la Torre en el Claro con todo lo que había dentro, lo que fue considerado un agravio comparativo a los caballeros de la Torre, que si bien no habían pagado las armas o los muebles de sus soldadas, así como la valiosa colección de libros allí guardados, consideraban que habían hecho una contribución significativa al mantenimiento del lugar. La compañía se desperdigó por otros lares y la Torre en el Claro quedó pasto de grupos de saqueadores que han ido robando de las riquezas que quedaron allí encerradas y la han utilizado como base de operaciones para sus fechorías. Lo que nadie sabe es que Sibile no sólo se quedó con una parte de los libros, sino que además es ella quién dirige a los salteadores que se han establecido en la Torre. A los caballeros toda esta historia (menos la pertenencia de Sibile al grupo de ladrones, desconocida por ella) se la puede contar a los PJs la dama Martine, quién ha dedicado alguna que otra crónica a denunciar el estado de abandono de la Torre en el Claro y a solicitar que ésta se reintegre a sus antiguos habitantes, otro motivo que la hace odiosa a los ojos de Sibile, que vería disminuir sus nada honestos ingresos. Martine nunca ha deseado más que lo mejor a los moradores del Señorío del Centro del Bosque, y no entiende porqué Sibile la odia tanto. Su estado es entre confuso e irritado. Los PJs harían bien en no hacerle de abogado del diablo quitándole importancia al tema, porque es algo que Martine nunca ha soportado. Sería hora de que se ofrecieran a desfacer el entuerto, yendo a hablar con la dama y si conviene, retando en combate a quien ella designe como sus valedores. Martine les pedirá que pasen del tema, pero ningún caballero que se precie podrá dejar pasar una oportunidad como ésta, más teniendo en cuenta que el resto de caballeros no pueden ni desean entrar en un enfrentamiento como éste.
Al amanecer, cuando probablemente los caballeros se preparen para salir hacia la Torre en el Claro o estén discutiendo que hacen, llegará hacia ellos galopando el caballero Raimond, que viene a interesarse por la dama Martine, a quién ha visto de bastante mal humor. Intentará explicar que cuando Sibile ha sabido su metedura de pata ha decidido dejarle de hablar.
En el caso de que los caballeros comenten cuál es su misión intentará disuadirlos. Si Martine está remotamente cerca de ellos le dirá que él no tiene ninguna culpa de los sucedido y que sólo repitió lo que Sibile decía. Además, el propio Raimond dirá que lamenta no haber defendido a Martine cuando Sibile se metía con ella, pero que le meterá en un aprieto y blá, blá, blá.
Los PJs deben decidir qué es lo que hacen, pero Martine siempre los ha acogido en su casa a pesar de que no nadara en la abundancia y que la afrenta a la que se ha vista sometida no tiene ninguna causa justa.

Opciones

Torneo y feria de armas se habrán terminado ya, por lo que, los PJs tienen dos opciones ante sí:
-Si deciden ir a denunciar la difamación a quien quiera que sea el señor local, éste dirá que se trata de una disputa entre facciones privadas en la cual no puede impartir justicia al tratarse de algo relativamente nimio.
– Buscar a Sibile para hablar con ella. En estos momentos se encuentra en las cercanías de la herrería que ella y su compañía poseen, hablando con la gente de otros temas. El resto de la compañía, en realidad, no guarda relación con el asunto. Los que conocen a Martine, o ya no están en la compañía o no han tenido el valor de defenderla. El resto se fía de la palabra de Sibile sin cuestionar sus palabras. Cuando los caballeros lleguen allí serán acogidos cálidamente en principio e invitados a pernoctar, si así lo desean. De hecho, la herrería está a más de un día de marcha del pueblo, por lo que sería aconsejable que aceptasen el ofrecimiento. La compañía de la Torre del Claro no es la única de la zona, y siempre es agradable recibir visita de los vecinos. Se les atenderá bien, hasta que se mencione el asunto que los ha llevado



hasta el lugar. Entonces, Sibile se pondrá ligeramente a la defensiva e incluso hará ver que no sabe de que va el tema (ante la cara de sorpresa de sus amigos, que la han oído despotricar a lo bestia de Martine día sí, día también). Puede que llegue a afirmar que los PJs la han estado ofendiendo con su falso testimonio (sólo corroborado por la mitad de la gente que había en la feria y algún otro que pasaba) y exija un combate a primera sangre para recuperar su honor (si ya se sabe, encima, va a ser culpa suya). Designará a alguien como su paladín. El combate que se lleve a término debe tener dos claves:

1) Debe ser ganado por nuestros PJs haciendo que parezca muy duro, con lo que si debes inclinar la balanza a favor de ellos en el último momento acostúmbrate a pedir las tiradas ocultas, que siempre despista.

2) Recuerda también que se trata de un combate limpio. El odio es personal de Sibile contra Martine, y la Compañía de la Torre en el Claro no tiene nada contra los PJs, por lo que no habrá armas envenenadas, puñaladas traperas ni nada semejante. Resultado de todo esto es que al final, Sibile deberá, muy a pesar suyo, pedirle perdón a Martine.

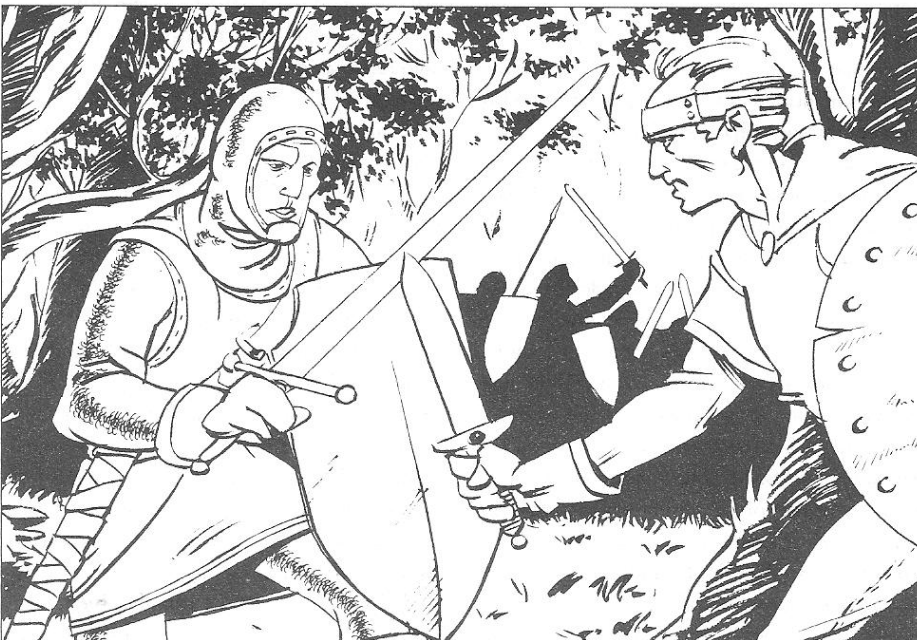
Los planes de Sibile

A fin de no dar su brazo a torcer, la noche después del combate, mientras los PJs duermen en la herrería, Sibile se transformará en cuervo y volará hasta la torre, donde quedará de acuerdo con dos de los rufianes que ahora ocupan la torre para que vayan esa misma noche a casa de Martine para incriminarla en un delito. Se harán pasar por mercaderes que desean que les escriba un libro dedicado a diferentes historias que les han pasado mientras iban por el mundo de aventuras. Martine les ofrece el poco vino que quedó en las bodegas de su marido y en un momento de descuido de su anfitriona le echan un potente somnífero en el vino, tras lo cual dejan algunos objetos que llevaban en sus bolsas y que estaban entre los más destacados de los que constaba que se habían quedado en la Torre del Centro del Bosque. Tras ello, salen gritando de la casa y avisan a la guardia, acusando a la dormida Martine de haber intentado seducirles a través de brujerías y luego intentar venderles las piezas robadas, todo ello a fin de sacar dinero.

Finalmente, Martine es conducida a los calabozos de la ciudad bajo las acusaciones de robo, venta de objetos robo de objetos robados, brujería y prostitución. Vamos, que la pobre tiene todos los puntos para acabar ahorcada. Estas noticias, cuando lleguen, aparte de alegrar mucho a Sibile, deberían ser algo desmoralizadoras para el grupo, que no tiene motivos para dudar de la inocencia de Martine. Lo lógico ahora sería que partieran hacia Nuevo Burgo para ofrecerle su ayuda.

Investigando el caso

O los caballeros ayudan a Martine o ésta lo tiene muy mal. Aunque proclamará su inocencia, no faltarán personas crueles que hablarán de que después de la muerte de su marido han entrado muchos hombres en su casa (de hecho se trata de amigos y parientes, porque a Martine la viudedad le ha proporcionado la oportunidad de ser libre por primera vez en su vida, pero ya se sabe que en los pueblos la gente es malpensada y no es muy normal que una dama joven viva en su casa con los libros como único divertimento). Martine ha estado viviendo de sus escasos ingresos e incluso se ha dedicado a la costura de vez en cuando, lo que no le ha proporcionado demasiado buena fama entre las damas de la corte.

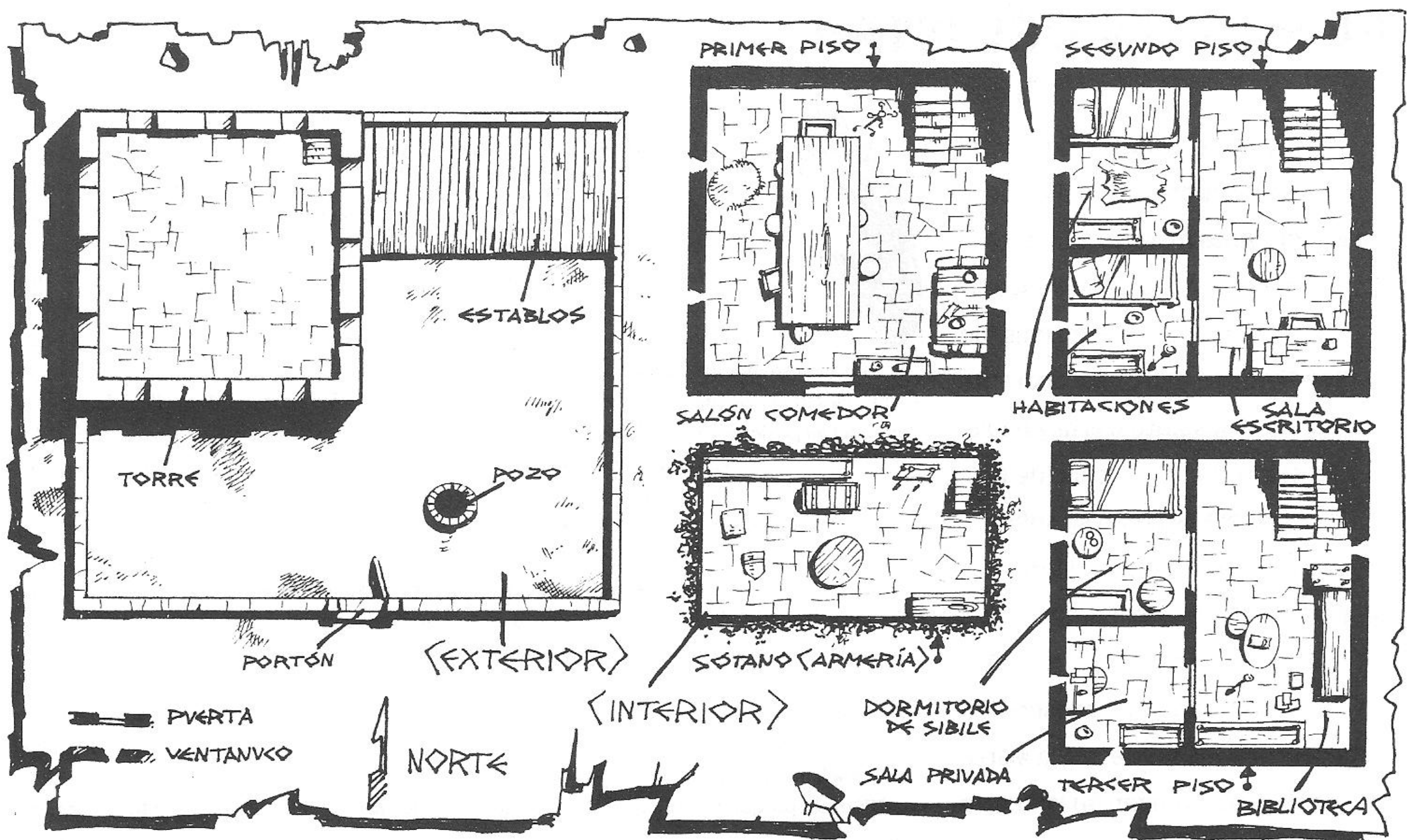


Tratándose de una dama noble, el alguacil del pueblo no la ha encerrado con el resto de las mujeres, que en este caso son sólo una mendiga desastrada y medio loca llamada Sorosia y una ladronzuela sordomuda (y por tanto sin identificar), sino que está encerrada en sus habitaciones privadas, pero no lleva grilletes e incluso se le ha proporcionado pergamino y pluma para que pueda escribir. La dama está muy preocupada pero lo demostrará luciendo su enfado, en vez de admitir que está triste.

Si se le pregunta por lo sucedido, explicará que la vinieron a ver unos mercaderes, a los que ofreció vino. Sólo se ausentó de la habitación un momento para ir a buscar unos libros que quería mostrarles como ejemplo de su trabajo. Luego le cogió sueño y no recuerda nada más hasta que los alguaciles la despertaron. Iba con la ropa medio desabrochada y a su lado había varias piezas como espadas, cálices y demás piezas de orfebrería que no había visto jamás en su vida, así como un montón de incunables de valor altísimo. Ella afirmará que si realmente hubiera tenido esas piezas las habría vendido antes, pero no tiene forma de probar su inocencia.

Puede que a los caballeros se les ocurra argumentar que jamás vieron las piezas estando en casa de Martine, pero si no estuvieron en el sótano no podrán afirmar taxativamente que las piezas no pudieran haber estado almacenadas allí. El juicio de Martine se producirá al cabo de cinco días. Si hasta entonces no ha habido pruebas de que Martine es inocente, es muy probable que tras el juicio sea ejecutada o, como mínimo, obligada a recluirse en un convento para el resto de sus días (cosa que para ella es mucho peor que morir).

En estas circunstancias, los caballeros pueden ir a hablar con los mercaderes a quiénes presuntamente Martine hizo sus ofertas. Los encontrarán en la taberna tomándose unos vinos. Sibile les ha ofrecido una buena tajada por hacer el papelón y llevan muy ensayado lo que tienen que decir y hacer, así es que serán totalmente coherentes en su historia. Sólo si se les hace beber más de la cuenta o se les espía a distancia se delatarán. De hecho, la opción de emborra-



charlos no servirá como prueba al considerar cualquier tribunal que los falsos mercaderes no tenían conciencia del sentido de sus palabras estando bebidos. Sin embargo, al cabo de un par de días se reunirán con Sibile, la cual debe pagarles una parte del precio que pactaron con ella por el trabajito para que puedan pagarse la posada y la estancia hasta el día del juicio en el que deben declarar.No sería muy ético que los caballeros los atacaran por la espalda mientras hablan con la bruja, porque el hecho de que los hayan visto hablando con ella tampoco prueba nada de nada.

Nadie había visto antes a los mercaderes en el pueblo, pero si los PJs se molestan en darse una vuelta por las localidades cercanas, serán reconocidos como saqueadores de poca monta de los que se supone que han ocupado ahora la Torre del Centro del Bosque.

Después de pagar a los dos falsos comerciantes, Sibile se dirigirá a la Torre para ver como les van las cosas a los demás ladrones, muy tranquila por el buen resultado, hasta el momento, de su plan. Pasará en ella un día o dos, y luego volverá a donde está la compañía de la Torre del Claro, ante los cuales se hará la hipócrita, diciendo que aunque siempre afirmó que Martine era un poco rara, nunca quiso terminar de creerlo. Si los caballeros quieren salvar a Martine, la única pista que les queda por seguir es investigar la Torre, y si van lo bastante rápido, incluso es posible que encuentren a Sibile en ella, reunida con los salteadores.

La torre

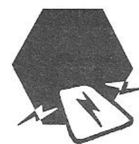
Para llegar hasta el claro se tarda más o menos una hora de viaje desde el Nuevo Burgo, durante la cual hay una alta posibilidad (40%) de que encuentren lobos o algún que otro bicho salvaje por el camino, incluyendo algún yale (ver libro de reglas, página 228) si se saca una pifia en las tiradas de Reconocer. El bosque que rodea la torre tiene en su interior una serie de charcas que harán difícil el avance a caballo. En ellas es posible que se encuentren a un grupo de salteadores (número de PJs y escuderos +3) preparados para emboscar a los viajeros que pasan (y, por qué no, a unos desprevenidos PJs). Si alguno de los bandidos escapa con vida, huirá a avisar a sus compañeros de la torre.

Una vez lleguen a la torre verán que esta es una estructura de planta cuadrada bastante antigua que probablemente hubiera servido de reducto y almacén cuando el bosque era pródigo en caza. Esta rodeada de una muralla no demasiado bien conservada, y cuyas puertas hace tiempo que cedieron a la carcoma. En la torre hay 15 salteadores, jugando y bebiendo en el comedor (utiliza los bandidos de la pág 216). Si cuando los PJs llegan a la torre no está en ella Sibile, no les queda otra opción que dejar con vida a alguno de los salteadores (sí, ya sé que esto le va a resultar muy difícil a algún que otro jugador) para que cuente la verdad en el juicio. Si Sibile está en la torre y, como es de esperar, tras un duro combate acaban con su vida (snif), en el lugar habrán las suficientes pruebas incriminatorias (ropas, objetos personales, alguna que otra joya que se la haya visto lucir en público, algún escrito suyo...) como para dejar clara la culpabilidad de Sibile (y la inocencia, por tanto, de Martine).

Recompensas

Todos estos esfuerzos es de esperar que lleven a la liberación de Martine, lo cual propocionaría 50 puntos de gloria. El torneo se considera Torneo Regional, por lo que da unos 20 puntos de gloria a cada participante.

Adicionalmente, si la amenaza de Sibile queda definitivamente conjurada (y te recuerdo que según el libro da 100 puntos de gloria el matarla), y la Torre queda vacía, ésta volverá a sus antiguos colonos. Martine obsequiará a los jugadores con un largo cantar sobre sus hazañas.



EL RINCÓN DEL ISTAR

Os escribo desde una verde y hermosa pradera cercana a Edoras. Ante mí retoza tranquilamente un rebaño de mearas propiedad del mismísimo Rey Théoden. Pero esta aparente paz no es en absoluto cierta y fiable. En el interior del Castillo de Oro, tanto el Rey como su sobrino, Éomer, se afanan para ultimar los preparativos antes de marchar hacia la batalla. Finalmente, mi señor Mithrandir ha conseguido convencer a los Jinetes de la Marca de que intervengan en la Guerra del Anillo. Pero se me olvidaba de que no estáis informados de las últimas novedades que ha habido en esta Guerra, así que antes que aburriros con mis gestas, dejadme informaros de todas las últimas nuevas...

POR GALION EL PRÍSTINO

Últimas noticias

Antes de entrar en materia en lo que respecta al juego propiamente dicho, me veo obligado a informaros, fieles aventureros de Endor, de las últimas novedades que ha sufrido éste nuestro todavía joven retoño. Como ya sabréis, la edición limitada en borde negro del juego de cartas está dando sus últimos coletazos, y por si todavía no habéis conseguido todas las cartas de la colección, *JOC Internacional* está trabajando ya en la edición ilimitada, que debe estar a punto de salir al mercado en el momento en que leáis estas líneas. La característica más llamativa de esta edición ilimitada es que las cartas se imprimirán con el borde azul (parece ser que el viejo blanco, con su tono sobrio, está totalmente pasado de moda). En cuanto a los contenidos de las cartas, serán aproximadamente los mismos. Y digo "aproximadamente" porque habrá algunas cartas que sufrirán ligeras modificaciones que permitirán aclarar sus efectos concretos. Además, aunque no cambien mucho los textos de las cartas, tanto *ICE* al otro lado del charco como *JOC Internacional* en nuestra Piel de Toro se han encargado de bombardearnos bien a todos los jugadores con numerosas y minuciosas aclaraciones de todas las posibles cartas problemáticas, resolviendo de esta forma cualquier confusión que pudiera provocar cualquier carta (tanto en el boletín de El Concilio como en la misma LÍDER podréis encontrar todo tipo de aclaraciones, erratas y preguntas que os resolverán vuestra vida en la Tierra Media).

Donde sí se puede notar una sensible mejoría es en el libro de reglas que acompaña las barajas de iniciación. El tamaño del librillo ha aumentado hasta las 70 páginas, y se han incluido (otra vez) un gran número de ejemplos, aclaraciones, notas y diagramas para ilustrar y facilitar el aprendizaje del sistema por parte de un principiante. La verdad es que el cambio en general se agradece bastante, en particular si no tienes ni idea de jugar, aunque en algunos puntos puede hacerse algo repetitivo.

Pero todavía hay más: también está a punto de salir *Middle-Earth: The Wizards Companion* (que en castellano se llamará *Ayuda del Mago*), una completísima guía para el jugador principiante de *SATM* de la cual creo que ya os habíamos hablado. Se trata de un simpático librillo en el que, aparte de repetirnos todas las reglas que aparecen en las barajas, nos bombardean por todos los lados: incluyen una breve historia de los Istari desde su llegada a Endor (incluso antes), amplían las reglas opcionales (algunas de ellas son bastante simpáticas), proporcionan reglas para organizar torneos oficiales, regalan unos cuantos consejos y notas para enseñar a jugar a alguien que no tenga ganas de leerse todo el manual y para montarte una buena baraja inicial, indican algunas posibles estrategias para barajas y rematan la faena con una completísima lista de cartas divididas por tipos, con referencias cruzadas con todas las cartas que se pueden combinar con una carta en concreto. Y todavía falta más, porque me he dejado lo mejor para el final: el libro también contiene diez "escenarios", en lo que constituye un concepto bastante nuevo dentro de los juegos de cartas. En cada escenario, los jugadores tienen un objetivo concreto que no es conseguir la mayor cantidad de puntos de Victoria antes de convocar el Concilio Libre. Con esta opción se gana mucho "feeling", puesto que es como jugar una aventura de rol con tus cartitas en la mano (salvando distancias, of course). Así, podemos desde emular a Bilbo e iniciar una búsqueda semejante a la de Erebor, hasta intentar reunir el máximo de facciones posibles antes del ataque a Morannon, o incluso detener a un raterillo que anda rondando por el Poney Pisador. No hay ningún límite. La iniciativa ha sido tan buena que en esta misma revista ya os regalamos un escenario el número pasado, y en este mismo número os volvemos a regalar otro gratis, "made in Spain", para que vayáis abriendo boca. Sólo os digo el título: "Siete Anillos para los Reyes Enanos en casas de piedra".

Y para finalizar con las novedades (este número no os quejaréis, ¿eh?), acabo citando puntualmente la más que inminente aparición de la primera ampliación de *SATM*. Se llamará *The Dragons*, y contará con 180 cartas nuevas, totalmente compatibles con el resto de cartas del juego. Según los propios diseñadores, con esta ampliación intentan darle un toque un poco más "dungeonero" al juego, introduciendo toda una serie de conceptos como el botín de un dragón, etc. Además de incluir todo tipo de dragones,



parece ser que también añaden nuevos objetos, nuevas adversidades, nuevos personajes y nuevos aliados. ¿Será posible? Ni que decir tiene que tanto *The Wizards Companion* como *The Dragons* aparecerán también en el idioma de Cervantes en un espacio de tiempo muy corto.

Unos cuantos botones

El que algo quiere, algo le cuesta. Debido a la gran cantidad de espacio que ocupan las novedades, en esta ocasión no podré describiros pormenorizadamente alguna estrategia realmente compleja, sutil y útil para el juego (lo dejaremos para el próximo número), pero como no soy tan malo, os voy a dar unas cuantas combinaciones entre diferentes cartas que pueden daros alguna que otra idea nueva para vuestras barajas. Ahí queda eso:

Recursos:

1. Clarividencia + Anillo de Durin (Anillo de Oro + Conocimiento de los Anillos) + Portador enano. Aunque parezca una asociación inverosímil, puede ser una combinación extremadamente útil si juegas con una baraja sólo de anillos o con muchos objetos. Si juegas con muchos anillos, lo único que debes hacer es irte con el Anillo de Durin a algún lugar en el que se puedan jugar anillos (preferiblemente los Campos Gladios u Ost-in-Edhil, y no recomiendo la Guarida de Bandidos porque tiene una Tierra de la Sombra en su itinerario). Una vez allí, limítate a ir robando cartas (y, por consiguiente, anillos) e ir girando y enderezando el lugar sin moverte de allí. Si llevas una baraja con muchos objetos, sólo debes irte a algún lugar en el que se puedan jugar mucha variedad de objetos (recomiendo encarecidamente la Montaña Solitaria, porque se puede jugar cualquier objeto y la región más peligrosa de su itinerario es una Tierra Salvaje). Una vez allí, sólo tienes que mantener un peso pesado en la compañía (Glorfindel, Dain II, Beorn) para enfrentarse cada vez al ataque del dragón (en el caso de la Montaña). A partir de ahí, lo mismo: limítate a robar cartas e ir jugándolas en el lugar.

Tres aclaraciones: por razones obvias, es muy recomendable que el Enano que lleve el Anillo de Durin sea uno de los que no reciben penalizaciones a los chequeos de corrupción. Por otro lado, y también por razones obvias, esta combinación no funciona tan bien si se utilizan las Reglas Estándar, ya que no se pueden tener más de la mitad de puntos de Victoria procedentes de una misma fuente (objetos). Finalmente, no estaría de más tener otra compañía potente danzando por ahí para robar cartas con más rapidez.

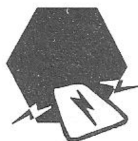
2. Gran Camino + Sigilo + Pasaje Secreto. Si te mueves hasta unas ruinas y guaridas, el oponente se puede echar una siestecita. Si tu compañía es demasiado grande, también puedes utilizar Vado + Pasaje Secreto si sólo va a moverse por tierras salvajes y contiene un montaraz. A continuación puedes lanzar un Puente, pero quizás sea algo arriesgado.

Adversidades:

3. Cualquier Nazgûl + Bestia Maligna/Caballo de Morgul. Facilita pero demoledora, y también se puede replantear como Cualquier Dragón + La Desolación del Dragón. Si quieres destrozar a tu oponente por completo, utiliza Sombras Asfixiantes + Puertas de la Noche + Caballo de Morgul/Bestia Maligna + Cualquier Nazgûl para machacar a cualquier personajillo en una Tierra Salvaje (y más con un Cuchillo de Morgul o una Espada Pálida).
4. Puertas de la Noche + Sombras Asfixiantes + Humos Maléficos/Largo Invierno. Forma fácil de girar el lugar al que se dirigía la compañía de tu oponente o, en su defecto, y si su compañía no tiene ningún montaraz, hacerla regresar a su lugar de origen. Cuidado con estas combinaciones, porque los sucesos duraderos permanecen en juego hasta tu siguiente fase de sucesos duraderos.
5. Puertas de la Noche + Sombras Asfixiantes + Los Nazgûl Andan Sueltos + Cualquier Nazgûl (preferiblemente un par de ellos). Ideal para cargarse al portador del Anillo Único y ganar la partida rápidamente.

Acabo de ver salir a Mithrandir y a Théoden del Castillo de Oro, así que creo que pronto partiremos hacia la guerra. Sin embargo,creo que mi señor Mithrandir deseaba detenerse antes en el Bosque Drúadan para hablar con alguien. Así pues, debo despedirme. ¡Que vuestras aventuras sean memorables, y que los Valar guíen vuestra senda!

Nota final del autor: Como quien tiene boca se equivoca, y como algunos de vosotros habréis percibido, en la baraja de ejemplo que incluí en el último número de LIDER aparecía Dardo como un objeto inicial para los personajes. Obviamente, ningún objeto menor único puede ser colocado como objeto para los personajes iniciales, así que podéis sustituirlo por cualquier otro (preferiblemente el Vial de Galadriel). *Mea Culpa.*



EL CONSULTORIO DEL MAGO FRUSTRADO

Henos aquí, una semana más, para resolver esas innumerables dudas que plagan vuestros sueños en la Tierra Media. Por ahora, voy a seguir dedicando este consultorio a resolver dudas de carácter bastante general y no muy concretas, ya que parece ser que algunos de los jugadores no tienen muy claras ciertas cuestiones que aparecen en el manual de reglas pero que acaban perdiéndose en la inmensidad de secciones y cuestiones que éste presenta. Vamos, pues, al grano

POR OSCAR ESTEFANÍA



¿Se puede crear una compañía de un sólo personaje? ¿Se puede bajar un personaje en un Refugio aunque la compañía no esté en uno? ¿Dónde debo o puedo bajar los Personajes?

Si utilizáis las reglas básicas, los personajes pueden ser bajados en su lugar natal o bien en cualquier Refugio. Si utilizáis las reglas estándar, hay que diferenciar dos aspectos: cuando todavía no habéis revelado el Mago, podéis bajar un personaje de igual forma, tanto en su lugar natal como en un Refugio; sin embargo, una vez hayáis revelado a vuestro Mago, sólo podéis bajar al personaje en su lugar natal o en un Refugio si el Mago también se encuentra en ese mismo lugar. Por lo tanto, en las reglas básicas sí que puedes poner en juego un personaje y, de esta forma, crear una compañía de un solo personaje (en las reglas estándar también, pero sólo hasta poner en juego al Mago).

¿Dónde puedes almacenar los objetos que te pertenecen?¿Cuántos objetos puedes almacenar en un solo Refugio?

Normalmente, únicamente puedes almacenar tus objetos si te encuentras en un Refugio, y únicamente durante tu fase de organización. Sin embargo, existen algunos objetos concretos (como el Libro de Mazarbul o la Tierra del Jardín de Galadriel) que sólo confieren más Puntos de Victoria si son almacenados en un lugar concreto (una Fortaleza Enana, etc.). En ese caso, también deben ser almacenados durante la fase de organización. En cuanto al número de objetos que se pueden almacenar en un Refugio, no hay ningún límite. Únicamente hay que realizar un chequeo de corrupción por cada objeto que confiera corrupción y que desees almacenar (ya se sabe, la gente se apega mucho a las riquezas y luego se niegan a soltarlas).

¿Qué pasa con los sucesos duraderos y los sucesos permanentes cuando juegas en solitario?

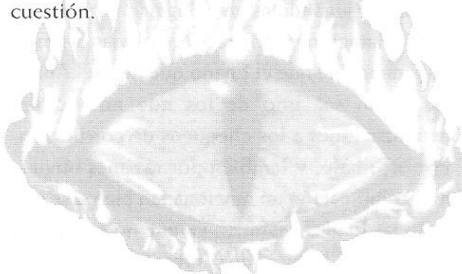
Aunque en ningún lugar se indica nada en concreto, lo normal sería que los sucesos duraderos duraran sólo un turno y que los permanentes, como su nombre indica, permanecieran en juego hasta que fueran descartados por alguna otra carta. En la *Ayuda del Mago* para *SATM* encontraréis más detalles respecto a las reglas para jugar en solitario y entre varios jugadores.

¿Puedo utilizar La Piedra del Arca para enderezar un enano herido?

No, puesto que en la carta se indica *"La Piedra del Arca* puede ser girada para enderezar un personaje enano de la misma compañía". Enderezar significa únicamente pasar de estar perpendicular a estar en la posición normal de la carta. No se puede aplicar a un personaje herido, que además de estar girado se encuentra en una posición diferente.

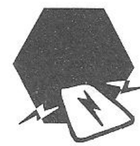
¿Quién asigna los golpes que sobran a un ataque automático?

Normalmente, en todos los casos en los que sobre algún golpe de un ataque en concreto, siempre es el contrario el que los asigna, aunque no haya sido él quien haya jugado la criatura en cuestión.



RANKING ISTARI EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

1	Joan Carles Córdoba	82	26	Raúl Espín	31
2	Javier Presencia	73	27	Marc Antoni Clavero	31
3	Jordi González	62	28	Pere Toledano	31
4	Jordi Martínez	50	29	Francisco Gutiérrez	30
5	Joan Martín	50	30	José Uziz	30
6	Isaac Gonzalvo	48	31	José Enrique Jarque	30
7	Ferran Villegas	48	32	Iván Sánchez	30
8	Víctor Riera	48	33	Isaac Gargallo	30
9	Raúl Caparrós	48	34	José Luis López	21
10	Salvador Senabre	48	35	Ricard Pallarés	21
11	José Miguel Espinosa	46	36	Víctor Ques	21
12	Félix Casanova	46	37	Eloi Ollé	21
13	Sergi Odina	44	38	Jordi Vall	21
14	José García	42	39	Félix Rodríguez	21
15	David Vall	42	40	Angel Huguet	21
16	Josep Rovira	41	41	Oriol Crespo	21
17	Oriol Alvarez	40	42	José Antonio Núñez	21
18	Felipe Pineda	40	43	Xavier Heras	21
19	Alex Rodríguez	38	44	Jordi Navarro	20
20	Víctor Martínez	38	45	Miquel Muñoz	20
21	Angel Martínez	34	46	Rafael García	16
22	Javier Montes	32	47	Raúl Cepeda	11
23	Alex Felip	31	48	Xavier Graells	11
24	Oscar Messeguer	31	49	Sergio Montes	11
25	German Marimón	31	50	Francesc Gorgas	11



SIETE ANILLOS PARA LOS SEÑORES ENANOS EN CASAS DE PIEDRA

Os ofrecemos un nuevo escenario para que encuentres, de nuevo, alicientes diferentes en tus partidas de SATM, que te saquen de la rutina. Aunque, todo sea dicho de paso, no creemos que hayas tenido el tiempo suficiente como para estar aburrido de la forma estándar de jugar a este juego de cartas. Y tal como están las futuras novedades, tardará mucho tiempo en pasar una cosa así.

POR GALION EL PRÍSTINO



El año es el 3019 T.E. La Guerra del Anillo asola todo el noroeste de la Tierra Media. En la zona cercana al Bosque Negro y Rhovanion, Dain y su pueblo luchan contra las hordas de orcos que salen de las puertas de Dol Guldur. En este momento, y siguiendo el consejo de los Istari, los enanos se han reunido con los elfos de Thranduil y han llegado a una conclusión: enviarán una pequeña compañía, formada por elfos y enanos, para intentar recuperar algunos de los Anillos Enanos, perdidos (o devorados) hace largo tiempo ante los dragones. Este es un escenario un tanto especial, ya que los Puntos de Victoria son calculados de manera diferente. Además, es más que recomendable jugarlo utilizando las cartas de regiones, pues dichas cartas cobran un protagonismo bastante inusual.

Personajes iniciales

El juego comienza en Lórien. Lo ideal sería que el grupo estuviera formado íntegramente por elfos y enanos. Sin embargo, ni Elrond ni Círdan pueden ser jugados como personajes iniciales.

Reglas especiales

La baraja de juego no puede contener Magos (sin embargo, puede contener 10 personajes). Las compañías pueden moverse a través de cualquier región, pero lo ideal sería que viajaran principalmente por las regiones y lugares situados en Rhovanion, el Bosque Negro y las cercanías (el Brezal Marchito, las Colinas de Hierro, los Pasos de las Montañas Grises, etc.).
El objetivo del juego es recuperar tantos Anillos Enanos como sea posible. Sin embargo, también serán apreciados otros Anillos Mágicos u objetos de poder.



Adversidades y criaturas

Se considera que las Puertas de la Noche están en juego durante toda la partida. No pueden ser eliminadas y, por lo tanto, las Puertas del Amanecer no pueden ser jugadas en ningún momento (la sombra de Dol Guldur es alargada).
Además, a medida que pasa el tiempo, la situación se vuelve más y más desesperada. Cada vez que una compañía viaja por una región, se debería hacer una tirada (1D6). Si el resultado es un 6, la compañía debe enfrentarse a un "ataque automático" dentro de dicha región. Dicha tirada de dado debe ser modificada de la siguiente manera según el tipo de región que estén atravesando:

Región Libre/Costa	+0
Tierra Fronteriza/Tierra Salvaje	+1
Tierra de la Sombra/Reg. de la Oscuridad	+2

El ataque queda determinado por la tabla:

Turno	Ataque
1-5	Ninguno
6-10	Hombres, Poder 7 (1 golpe en el turno 6, 2 golpes en el turno 7, etc.)
11-15	Orcos, Poder 8 (1 golpe en el turno 11, 2 golpes en el turno 12, etc.)
16-20	Trolls, Poder 10 (1 golpe en el turno 16, 2 golpes en el turno 17, etc.)

Si la partida dura más de 20 turnos, sed imaginativos (Dragones, Nazgûl, ¿quién sabe?)

Condiciones de victoria y puntos de victoria

En este escenario, lo que se convoca no es propiamente el Concilio Libre, sino más bien una reunión de enanos y elfos que decidirán cuál ha sido el Mago que les ha prestado más ayuda. Dicho Concilio sólo puede ser convocado desde Lórien o las Estancias de Thranduil, y sólo por un jugador que ha reunido 15 Puntos de Victoria y ha conseguido poner en juego al menos dos Anillos Enanos. Sin embargo, como el principal objetivo de la expedición es la recuperación de los Anillos Enanos, el resto de cartas y objetos mágicos contarán de forma diferente en lo que respecta a Puntos de Victoria:
Anillo Mágico: 2 Puntos de Victoria
Anillo Menor: 0 Puntos de Victoria
Objeto Mayor: 1 Punto de Victoria
Gran Objeto: 2 Puntos de Victoria
Aliados: Los jugadores no recibirán Puntos de Victoria por poner en juego aliados.
Facciones: Los jugadores sólo recibirán los Puntos de Victoria si ponen en juego alguna facción de elfos o enanos.
Criaturas derrotadas: Se contarán de manera normal.
Si la partida dura más de 20 turnos y nadie ha llegado al final, recomiendo jugar un último turno y a continuación totalizar los Puntos de Victoria. El que haya conseguido más (después del consabido chequeo de corrupción)gana. Si existe un empate, utilizad el método del vínculo más débil: añadid un punto de corrupción a cada personaje y haced un chequeo de corrupción por cada personaje que haya en juego. Acto seguido, volved a recontar los PVs. Si vuelve a haber un empate, repetid la operación hasta que exista un ganador.



THE LAST CRUSADE

El combinado de tropas aliadas había logrado poner un pie en Europa y crear un frente de batalla en Normandía. Berlín no estaba ya demasiado lejos. Pero el Eje no estaba dispuesto a rendirse de ningún modo y pretendía expulsar hacia el mar a sus enemigos. Era la última cruzada y el mundo dependía de ella

POR ORIOL COMAS



he Last Crusade es un juego de cartas ambientado en la Segunda Guerra Mundial, especialmente en las batallas que tuvieron lugar al final del conflicto, aunque puede, y de hecho el juego lo permite, ambientarse en otros períodos como la Guerra del Pacífico e incluso la Guerra Civil Española.

Su presentación es excelente. Las cartas no tienen dibujos, sino fotos en blanco y negro que le dan al juego un ambiente más real. Hay entre una y tres fotos para una misma carta para hacerlas más diferentes, aunque sean repetidas. La fotografía está rodeada de diferentes elementos en color que nos informan acerca de que tipo de carta es.

La zona de juego

En *The Last Crusade* se enfrentan dos jugadores, uno con los aliados y otro con el Eje. Cada bando dispondrá (alineados de izquierda a derecha) de un aeropuerto, donde pondrá las fichas aéreas en juego, un Cuartel General en el que se hallarán una serie de cartas especiales (hospitales, mecánicos, generales...), una zona de recursos que consistirá en una pila de contadores con los recursos de que dispone el jugador, una zona de refuerzos donde se pondrá el mazo, una zona de descarte a donde irán a parar las cartas descartadas, y una zona de puntos de victoria, donde se pondrán las cartas de combate que se eliminen durante el juego, así como algunas cartas especiales que otorgan puntos de victoria.

El campo de batalla, ocupa el espacio libre que queda entre las zonas de cada bando. El campo de batalla se dividirá en una cuadrícula de 3x3. En cada una de sus nueve secciones pondremos una ficha de terreno (bosques, colinas, pueblos, puentes,...), que otorgará unas determinadas ventajas a los contendientes, en función de si atacan o defienden. El "mapa" se divide verticalmente en dos partes que serán los corredores donde nuestros aviones podrán realizar sus misiones.



El juego

Para jugar serán necesarios un mazo aliado y otro del Eje y dados de seis caras. Al inicio, cada jugador dispone de unos recursos con los que debe pagar sus unidades, el terreno que le pertenece (las tres cartas que se hallan frente a su zona de juego) y algunas fichas especiales. Más tarde servirán también para costear los ataques, las defensas, las reparaciones de unidades,...Inicialmente el jugador puede colocar sus unidades en sus propias cartas de terreno (hasta 3 por cada sección) o en su cuartel general (límite de 9).

El juego permite multitud de acciones durante su transcurso: ataques aéreos (bombardeo, intercepción, uso de antiaéreos...), reconocimientos (las fichas se hallan tapadas hasta que no son detectadas), reparar unidades, mover, atacar, atrincherarse, fabricar minas, usar ingenieros, destruir puentes, y un largo etcétera que hace cada partida diferente a la anterior.

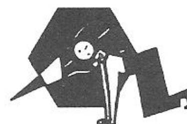
Consejos y mejoras

En las instrucciones nos muestran un dibujo del área de juego. Lo ideal es enganchar dos hojas dina-3 y dibujar en ellas el tablero. Nos permitirá tener una mejor visión de la partida. Es mejor apuntar los recursos en una hoja que utilizar contadores para marcarlos.

Al dañar una unidad se le coloca un contador encima. Cuando el número de contadores es igual a su valor defensivo, la unidad es destruida. Sin embargo, en ningún momento se reducirá su valor de combate, por muy dañada que esté. Para equilibrar más este punto, podemos aplicar que cada contador reduce un punto todos los valores de la unidad, y no solamente el de defensa. Por otra parte, una unidad dañada no puede ser ocultada, ya que el contador que lleva encima no deja girarla. Se puede aplicar que una unidad dañada no puede camuflarse.

Por otra parte, podemos colocarle una carta de terreno al Cuartel General, ya que éste no tiene que estar siempre en un claro. Respecto a las unidades camufladas en las colinas, aunque no se especifique en las reglas, debería ser descubierta al menos con un 6. Aunque a veces la tirada de dados deba ser superior a 6, proponemos que un 6 sea siempre un éxito.

El sistema de puntos que proponen las reglas, 27 para el Eje y 21 para los aliados, así como que los americanos tiran 3D6 para recursos y el Eje sólo 2D6, favorece claramente a los aliados. Para equilibrarlo, se le puede dar a cada jugador entre 20 y 30 puntos y hacer que ambos tiren 2D6 para recursos.



LA SEMANA DE LOS JUEGOS

Ahora que cada vez se acercan más los Juegos Olímpicos de Atlanta (como, ¿que no te acordabas de que son este verano?), nosotros te proponemos estos otros juegos, también con una tradición milenaria a cuestas, y para los que no necesitarás una gran preparación física para participar, aunque quizás tus personajes sí

POR RAFA CAMA



sta ayuda de juego para *Rolemaster* o *El Señor de los Anillos* está centrada en la Semana de los Juegos, una antigua tradición numenoreana que ha sobrevivido hasta nuestra época de juego en las ciudades de Gondor.

Se trata de una semana de juegos y competiciones en honor de los Valar, en la que los dúnedain compiten entre ellos y con cualquier miembro de los Pueblos Libres que quiera participar. No es raro ver algún elfo tomando parte, por ejemplo, en la Semana de los Juegos de Dol Amroth.

Esta celebración tiene lugar una vez cada dos años, y su fecha de celebración varía en cada ciudad, para favorecer los viajes entre ellas y el comercio que de estos viajes se deriva. Gracias a esta variedad de fechas hay unos cuantos "participantes" profesionales, que viven de los premios que se dan en estas competiciones (que varían dependiendo de lo grande que es la ciudad y la riqueza de su Gremio de Mercaderes, que es el que suele sufragar la mayor parte de los gastos).

Calendario

La Semana de los Juegos suele durar (a pesar de su nombre) 8 días, estando dedicado cada uno de ellos a uno de los Aratar (o exaltados). En Minas Tirith y alguna otra ciudad poderosa se celebran durante 14 días, cada uno de ellos dedicado a un Vala, incluyendo los menores.

En cada día de Juegos se celebran dos competiciones, una por la mañana y otra por la tarde. El calendario de la festividad normal (8 días) es el siguiente:

- Día 1: Día de Oromë. Por la mañana, doma de potros, y por la tarde, cacería.
- Día 2: Día de Nienna. Por la mañana, poesía, y por la tarde, Fiesta del Perdón.
- Día 3: Día de Mandos. Por la mañana, Ofrenda a los Difuntos, y por la tarde, carrera de caballos.
- Día 4: Día de Yavanna. Por la mañana, carrera pedestre, y por la tarde, concurso de jardines.
- Día 5: Día de Aulë. Por la mañana, Búsqueda en la Cueva, por la tarde, concurso de tallas.
- Día 6: Día de Ulmo. Por la mañana, canciones, y por la tarde, natación.
- Día 7: Día de Varda. Tiro de arco por la mañana y danza por la tarde.
- Día 8: Día de Manwë. Ajedrez por la mañana y Fiesta por la tarde.

Como se puede observar, en la Semana de los Juegos se presta tanta atención al deporte como al arte y a los juegos intelectuales.

Día de Oromë

Este día está dedicado principalmente a la caza y a la monta. Por la mañana se celebra la doma de potros salvajes. Alguna ciudad cambia los potros por toros salvajes, pero dadas las dificultades que trae conseguir competidores para este juego, la mayoría de localidades se contentan con los potros.

El procedimiento es el siguiente. En primer lugar tira 1D100 para ver lo salvaje que es el potro. El resultado de esta tirada es la penalización que recibirá el jinete a su bonificación de Montar Caballos. Por cada turno que permanezca sobre la grupa del animal (es decir, que su tirada más su bonificación a Montar menos la penalización del potro sea mayor que 100), la penalización del potro bajará en 5, hasta que sea 0 y esté domado.

Gana el que más turnos se mantenga sobre el potro y, por supuesto, si doma al potro gana. En caso de empate, el jurado decide según el estilo (ten en cuenta el margen por el que se superaron las diferentes tiradas).

La segunda competición del día es la cacería. Gana, por supuesto, el que más piezas y de mejor calidad capture. Para ello cada participante hará una tirada de Rastrear en la Tabla 1, para ver que ha encontrado.

Por supuesto, aparte de rastrear el cazador debe de cobrar su pieza. Para ello tiene 6 turnos desde que encuentra a la presa para dejarla sin posibilidades de escapar. En caso contrario, se supone que el animal huye, a no ser que las heridas le hayan vuelto especialmente agresivo.

Cada cazador hará 5 tiradas en la tabla 1. Naturalmente, pueden hacer menos, si ya tiene bastantes piezas y no quiere exponerse a un encuentro con un animal peligroso.

Día de Nienna

Las competiciones del segundo día de los Juegos tienen un carácter muy diferente a las del

TABLA 1

Tirada	Encuentro	Puntos
01-50	Nada	0
51-60	Conejo	1
61-70	Ciervo	2
71-80	Lobo	3
81-90	Jabalí	4
91-100+	Oso	5

día anterior, lo que permite a los participantes descansar y recuperarse del ajetreo.

Por la mañana hay una especie de concurso de poesía en el que puede participar todo aquel que quiera. Hay que señalar que la poesía y el canto tienen gran tradición e importancia en la vida social de la Tierra Media, y que todo el mundo sabe recitar por lo menos algún poema.

Esta puede ser una buena ocasión para que el bardo del grupo intente ganar algunas monedas ante un público con ganas de escuchar. Naturalmente, el jugador tendrá que recitar su poema "en vivo", y dependiendo de lo bien que lo haga, el DJ puede decidir que los oyentes le arrojan entre 1 moneda de plata y 10 de oro. Si el poema tiene relación con la historia de la Tierra Media, como el canto de Beren y el rescate del Silmaril, añade unas monedas a la recompensa. Si es especialmente bueno, puede recibir además la corona de laurel de Nienna, que le acredita como el mejor poeta de las festividades. Pero este premio suele recaer en algún elfo, si participa, o en un dúnadan en su defecto.

Por la tarde no hay competición, sino una fiesta llamada la Fiesta del Perdón, en la que, en teoría, todas las ofensas que se hayan cometido son olvidadas y las amistades restauradas. Los dúnedain conceden gran valor a esta tradición.

Día de Mandos

Este día empieza, claro está, con una ofrenda a los difuntos. Más que una ofrenda se puede decir que se trata de recordar a los seres queridos que se han ido. Se parece bastante a nuestro Día de Todos los Santos.

Por la tarde, y para intentar recuperar de nuevo el espíritu festivo, se celebra una carrera de caballos. El procedimiento que se lleva a cabo es el siguiente. Primero se tira 1D20 para calcular la bonificación que da el caballo a cada participante. Luego, cada turno los jinetes harán una tirada abierta de 1D100 a la que sumarán la bonificación del caballo que montan. El resultado es el número de metros que avanzan en dicho turno. Gana el primero que recorra los 4 kilómetros de que consta la carrera (se pueden correr distancias más cortas si se ve que se va a alargar mucho).

Los jueces están muy atentos a cualquier irregularidad y el infractor es eliminado automáticamente.

Día de Yavanna

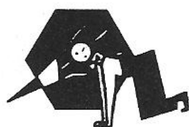
Si acabamos la jornada anterior con una carrera de caballos, ahora la iniciamos con una carrera pedestre sobre la distancia de 1 kilometro.

Hay dos maneras de representar esta competición:

a) si usamos las reglas de *El Señor de los Anillos*, todos los competidores corren, y el terreno tiene una dificultad media.

b) si usamos las reglas de *Rolemaster*, hay que tener en cuenta algunas cosas más, pero el realismo queda garantizado. Hay que llevar bien la cuenta de los puntos de fatiga, y ver la posibilidad de marcar un ritmo, o bien de un sprint final.

Por la tarde, por supuesto, se celebrará el concurso de jardines. Los jueces van pasando por las distintas casas y van puntuando los diferentes jardines, atendiendo a su belleza, variedad y estado de cuidado. Aunque parece una diversión



inocente, es sin duda alguna la competición más reñida de los Juegos, ya que la dueña del jardín vencedor se lo pasará por la cara a las demás hasta los siguientes Juegos, y el hecho puede llegar a tener consecuencias políticas. La decisión de los jueces no es nada fácil ni agradable.

Día de Aulë

Este día se honra a la tierra y, para ello, se hace la búsqueda de la cueva. El juego consiste en que los jueces dejan escondida una joya de color verde en una cueva cercana a la ciudad, y aquellos que quieran participar deben encontrarla. Gana el primero que lo haga. Para ello, deberá pasar con éxito 5 tiradas seguidas de Percepción. Si falla una, deberá empezar de nuevo, ya que ha perdido la pista. Si algún PJ tiene Conocimiento de Cuevas, puede sumar la mitad de su bonificación en esta habilidad a su tirada. Aunque no se diga nada en las reglas, yo daría una bonificación por raza a los enanos de +20 en esta habilidad secundaria. Aunque la joya no vale mucho, generalmente hay que devolverla.
Por la tarde tiene lugar un concurso de tallas, en el que pueden participar los PJs que eligieron Tallar Madera como habilidad secundaria (y hasta ahora no había podido usarla). Este concurso es sencillo de llevar a cabo. Gana aquel que saque la tirada más alta en Tallar Madera.

Día de Ulmo

El sexto día de los Juegos está dedicado al mar y a las canciones. Precisamente el primer paso es el concurso de canciones. Para llevarlo a cabo, téngase en cuenta lo ya dicho en el concurso de poesía, y también si el PJ posee la habilidad de canto (y el jugador es durillo de oreja). Aquí sí que es cierto que el dominio de los elfos, si participan, es absoluto.
Por la tarde se desarrolla la competición de natación. Es simple. Cada competidor hace una tirada de Natación y esos son los metros que avanza, hasta llegar a los 500 metros que hay que recorrer. Si te ves con ganas, puedes controlar los puntos de fatiga, para ver si alguno se cansa y se ahoga (hay gente preparada para el rescate).

Día de Varda

Ya vamos llegando al final de la Semana de los Juegos. La gente empieza a sufrir afonías a causa de animar sin parar a sus favoritos, y ya quedan pocas actividades por celebrar.
Una de ellas es el concurso de tiro con arco, en el que la primera diana se pone a 20 metros. Para pasar a la siguiente ronda hay que sacar más de 100 en la tirada de Arcos. En cada ronda posterior, los blancos se alejan 5 metros (hay que tener en cuenta el modificador si se pasa a medio alcance, largo alcance, etc...). Por supuesto, gana aquel que consiga pasar a la siguiente ronda en solitario. Si son eliminados todos los participantes, se repite la última eliminatoria y el que consiga acertar más al centro de la diana (el que saque la tirada más alta) gana. Deja que el PJ sea el último en tirar y dile que el que ha sacado la tirada más alta ha dado en el centro de la diana. Esto nos da la posibilidad de conseguir el tiro que divide la flecha contraria en dos, lo que dará mucho de que hablar.
Por la tarde se celebra la competición de Danza, y si alguno de los personajes quiere participar, hay dos posibilidades. La primera, por supuesto, es el juego en vivo, así que ponle una cinta de música de ballet y que muestre sus habilidades. La otra es que el ganador sea el que saque la tirada más alta en Danza (aunque esta opción es mucho menos divertida para el resto de jugadores de la partida que la anterior).



Día de Manwë

Y llegamos al último día de la Semana de los Juegos. Por la mañana tenemos un desafío de inteligencia: el campeón de ajedrez de la ciudad desafía a todo aquel que quiera jugar contra él. Si alguno se anima, pues eso, saca el tablero y a jugar (si es muy difícil podéis conformaros con las damas). El PJ sólo tiene que ganar (o perder) una partida.
Por la tarde tiene lugar una fiesta en la que se entregan los premios a los ganadores de las competiciones, que concluye en una gran cena abierta a todo el mundo y baile hasta altas horas de la noche. Según la riqueza de la ciudad, la fiesta será amenizada por músicos o actores, e incluso algunos cómicos.

Notas

Naturalmente, nos hemos dejado muchas cosas en el tintero, pero algunas de ellas las diremos ahora:
– Los jueces pueden ser miembros importantes del consejo de la ciudad, ancianos respetados por su sabiduría e incluso jueces profesionales que se ganan la vida de ciudad en ciudad. Suelen ser justos e inflexibles. Durante las competiciones su palabra es ley y sus decisiones son inapelables. Generalmente, no aceptan sobornos.
-Se pueden establecer apuestas con gentes del lugar, pero no están institucionalizadas. Son siempre apuestas entre particulares, pero tienen valor legal en la mayoría de pueblos y ciudades. La gente no ve con buenos ojos las estafas.
– Presenciar las diferentes competiciones es bastante barato, entre 1 moneda de cobre y 1 de plata, dependiendo del nivel de vida de la ciudad, aunque los alborotadores lo tienen muy difícil para entrar dos veces.
-Si algún DJ quiere celebrar la Semana de los Juegos completa, sólo tiene que crear las pruebas correspondientes a los diferentes días que faltan, intentando, en la medida de lo posible, reflejar en al menos una de cada día alguno de los aspectos del Vala en cuestión (por ejemplo, una competición de lucha libre el día de Tulkas).

MICHAEL MOORCOCK

STORMBRINGER

Juego de rol en el mundo de Elric



Ken St. Andre, Steve Perrin y John B. Monroe



EL LAGO DE LAS FLORES

ARS MAGICA

Os ofrecemos ahora un módulo de *Ars Magica*, juego del que no habíamos publicado ninguno, que sumergirá a los jugadores en una enmarañada situación que deberían resolver. No es que sus vidas estén en peligro si no lo hacen, o el equilibrio y la paz mundial dependan del resultado de sus investigaciones. Simplemente podrían salvar a algún inocente de un cruel destino

POR DANIEL JULIVERT



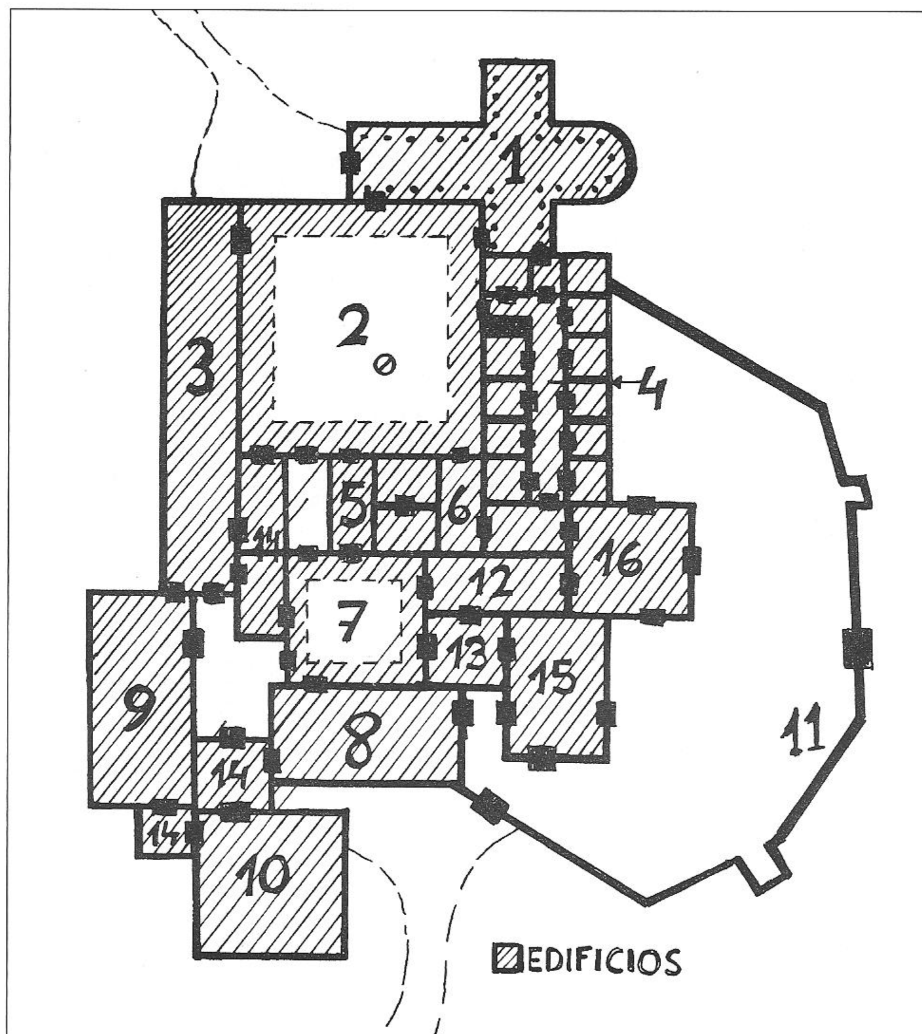
ódulo de Ars Magica para dos o tres personajes poco expertos y sin demasiado dominio de la magia Este módulo está dedicado a Jordi Cabau y Christian Cruellas, cuyos magos cometieron el mayor olvido que he visto en mi vida.

Presentación y resumen

El módulo está pensado inicialmente para que transcurra en el sur de lo que hoy en día es Francia, alrededor del año 1.197 dC. La fecha es poco importante, y puede modificarse sin problemas. Sin embargo, el lugar es algo menos flexible, ya que debe situarse en la zona del sur de Europa, más o menos cerca del Mediterráneo, para que la historia coincida con los mitos locales. Se asume, por tanto, que los PJs pertenecen a una alianza de la Orden de Hermes situado en el Condado de Toulousse, más o menos cerca de Foix. Como miembros jóvenes de la alianza, se les encargan diversas tareas mundanas, como por ejemplo ir a recoger una copia de un rarísimo tomo sobre humanidades que se encargó al cercano monasterio de Hourlene, hará unos meses.

Una vez lleguen al monasterio, y tras un primer día para que se familiaricen con el lugar y sus leyendas, uno de los grogs desaparecerá (tras haberse enamorado de una joven doncella que vio por la mañana), en un claro del bosque junto al lago. Poco después, y mientras aún se investiga el misterioso suceso, desaparecerán también el ilustrador y el libro que los PJs fueron enviados a recoger, robado por un tal Gaumont que, juntamente con el Hermano Claustral Clavier, trabajan para una alianza enemiga de la de los PJs.

El noble local, el barón Godefroy de la Fripoui-



lle, avisado por el Padre Abad Terzian, investigará el asunto, encontrando en el bosque a la joven, que no es más que una prima ilegítima suya, y a la que tomará por una embrujada poseída por el fantasma de su difunta tía. Si los PJs no logran encontrar al verdadero asesino y ladrón a tiempo, será injustamente ajusticiada, y se quedarán sin el libro. El ladrón, mientras tanto, intentará huir.

La vida en el monasterio

El camino hasta el monasterio debería transcurrir sin demasiados percances, ya que se les proporcionará una escolta de seis grogs, hombres armados suficientes como para disuadir a cualquier grupito de salteadores casuales que hará mejor en elegir otra presa. El único evento notorio del viaje será la ocasional presencia de un caballero cabalgando paralelamente a ellos, que será avistado una o dos veces durante el trayecto, siempre al atardecer, con su silueta recortándose contra el sol poniente en alguna colina cercana.

Una vez en el monasterio, el Padre Abad Terzian les dirá que el tomo en cuestión está prácticamente acabado, y podrán llevárselo en un par o tres de días, mostrándoles incluso el maravilloso trabajo que el hermano Poiré ha hecho en la ilustración.

Durante su estancia en el monasterio, el hermano Clavier, Hermano Claustral y, por tanto, encargado de la disciplina y cumplimiento de la Regla, se encargará de alojarles en unas celdas del claustro exterior, donde tan solo residen los visitantes del monasterio y no viven ni monjes ni novicios. Asimismo, les pondrá al cargo del hermano Christian, un novicio que les hará las veces de guía durante su estancia para que no se aburran.

Así pues, tienen dos o tres días para explorar a sus antojos los terrenos del monasterio. Para ello, el mapa adjunto debería resultar bastante útil por lo que procederemos a describir las partes que lo forman:

1. Iglesia. Aquí se realizan los Maitines (salmos a medianoche), Laudes (cantos al amanecer), Tertia (misa de las 9), Sextas (misa de las 12), Nonas (misa de las 15), Vísperas (misa de las 18) y rezos hasta Completas (hora de acostarse, a las 21).
2. Claustro principal. Tiene un pequeño jardín y el pozo del monasterio.
3. Celdas de los monjes.
4. Celdas de los novicios.
5. Cocinas. Aquí se preparan las comidas del monasterio.
6. Despensa. Aquí almacenan las provisiones.
7. Claustro secundario. Más tranquilo, destinado a la relajación.
8. Establos. Aquí se guardan los caballos del monasterio y el forraje con el que alimentarlos.
9. Refectorio. Es el comedor.
10. Habitaciones de invitados. Aquí se hospedarán los PJs.
11. Patio amurallado. Para pasear. Incluye un pequeño huerto sembrado.
12. Habitaciones del Padre Abad y del Padre Prior.
13. Habitaciones del Hermano Deán (tesorero) y Hermano Claustral.
14. Salas vacías o dedicadas a la contemplación.
15. Scriptorium. Aquí trabajan los monjes en la copia de libros. Asimismo, si se consulta un libro, aquí es donde se puede leer. Es la sala mejor iluminada de todo el monasterio.
16. Biblioteca. Aquí guardan los libros del monasterio.

Alrededor del monasterio, que se encuentra en la cima de una colina, se extiende un bosque cubriendo las colinas adyacentes. Uno de los hermanos, el hermano Nanty, se encarga de cuidar la parte del bosque cercana al monasterio, manteniendo abiertos infinidad de senderos que lo recorren, flanqueados todos por sendas hileras de piedras a ambos lados del camino, para ayudar a no perderse a quienes paseen.

Si se pasa el suficiente tiempo deambulando por estos caminos, se puede llegar a encontrar el río, e incluso el Lago de las Flores, alrededor del cual se extiende un pequeño prado cubierto de flores, que le da nombre.

Asimismo, otro camino más amplio conduce al molino, que utiliza la fuerza del río para moler el grano que los campesinos traen al monasterio (por un módico precio, esto era bastante habitual en la época).

El hermano Christian estará más que dispuesto a explicarles lo que quieran, y les llevará a ver cualquier lugar que le pidan, menos las habitaciones de los monjes y novicios, que son privadas. También estará encantado de contarles los últimos chismes de la zona (a discreción del Narrador) y las leyendas locales (a discreción del Narrador también, quien debería incluir la del Lago de las Flores como una leyenda más, para que no se note tan pronto de qué va la cosa).

La leyenda del Lago de las Flores

Hace cosa de unos quince o dieciséis años, la hija del barón de Didier, señor de estas tierras, protagonizó un peculiar escándalo. Según decían las leyendas, en el bosque habitaban siete jinetes, hermanos, que no gustaban de ser molestados por los aldeanos. Convivían con las criaturas del bosque y cada tres o cuatro décadas bajaban a desflorar alguna desdichada. Obviamente el cuento resultaba muy práctico para las jóvenes alocadas que habían desoído las advertencias de sus madres sobre los hombres.

Un día la buena niña, que rondaría la tierna pero casadera edad de los quince años, decidió ir a bañarse al Lago de las Flores, que era (y aún es) un lugar bastante hermoso y placentero. En aquellas épocas, el monasterio era bastante menos importante y no tenía molino.

Así ocurrió que uno de los siete hermanos, que en verdad existían, la vio, y quedó prendado de ella. Allí mismo se le presentó y, con una rosa, la enamoró a su vez, prometiendo llevarla con él. Sin embargo, ella no quiso irse sin antes despedirse de sus padres, así que volvió al castillo.

Fácilmente puede uno imaginarse la reacción de su padre, que desde luego no creyó una palabra del cuento de su hija, y pensó que ésta había cometido algún desliz con alguno de sus caballeros. Sin embargo, y a pesar de haberla encerrado en la Torre del Homenaje, esa noche la niña desapareció.

Dicen las leyendas que ella y el jinete viven felices aún en los bosques, cerca del Lago de las Flores.

En realidad, no todo es como lo cuentan. Ese día, mientras la chica se bañaba en el río, apareció el jinete, que sí existe y que en realidad es un espíritu de la lujuria, y la sedujo (por no usar otros términos), ya que ella le resultó muy atractiva. El padre, furioso ante el hecho de que su hija no fuera ya virgen, la encerró en la Torre del Homenaje. Pasó el tiempo y pronto se vio que ella había quedado embarazada del jinete. A los nueve meses parió a una niña, estando aún en el cautiverio al que su padre la había recluido. Pero uno de los jóvenes que aspiraban a escuderos en el castillo, que la amaba ciegamente, la ayudó a escapar.

Juntos huyeron al Lago de las Flores, donde ella, incapaz de soportar la humillación y el rechazo de su padre, se quitó la vida ahogándose. El escudero, del que el barón, por suerte para él, no sabía nada, abrumado por el pesar, se metió a monje y es ahora el afable pero triste hermano Nanty, que cuida los caminos del bosque como si cuidara de la tumba de su amada. Ha criado secretamente, con la ayuda de la partera del pueblo (ahora ya largo tiempo muerta) a la niña, que vive en una cabaña del bosque, cerca del lago y que se ha convertido en una mucha-



cha de 15 años. Se llama Marie y es muy bella, aunque con la ingenuidad e inteligencia de una niña (retrasada, la pobre).

Algo tenía que salir mal, ¿no?

Como ya esperará el lector, la historia no se limita a narrar la vida en un monasterio. Evidentemente, algo ocurrirá. Y como fácilmente se habrá deducido, una de las cosas que suceden es el robo del libro en cuestión. Pero nos estamos adelantando a la historia.

Al día siguiente de llegar los PJs, uno de los grogs, aburrido, saldrá a dar un solitario paseo matinal por el bosque. Tras deambular sin rumbo fijo llegará finalmente al Lago de las Flores donde, para su sorpresa, verá a una hermosa muchacha, de unos quince años, rubia, con un vestido verde y descalza, recogiendo flores en el prado (Marie). La chica, al verle, huirá, y él, sorprendido, la verá alejarse por el bosque. Tras volver al monasterio no hablará de otra cosa a sus compañeros que de la chica, y así poco antes de la hora de comer volverá a buscarla, desapareciendo.

Llegada la hora de comer, su desaparición será advertida. Si los PJs hablan con los otros grogs, estos les comentaran su encuentro matinal con la misteriosa joven.

Si le preguntan al hermano Nanty, este negará que viva nadie en los bosques de los alrededores, pero una tirada de Percepción + Mentir de 9 o más indicará que miente. Si le presionan, se negará a contestar, e intentará rehuir a los PJs mediante su status como monje (Por ej. yendo a trabajar en el huerto, a rezar, etc.).

Si investigan la zona del prado podrán encontrar, mediante una tirada de Percepción + Rastrear de 12 o más, huellas del grog que entran en el prado y se dirigen hacia el bosque al otro extremo donde se adentran. Una segunda tirada, esta de 15 o más, permitirá seguirlas hasta donde se encuentra el cadáver del grog, estrangulado. Si la segunda tirada es de 12 o más, se perderán las huellas, pero será posible darse cuenta que han sido ocultadas hábilmente.

Esa noche, Nanty saldrá irregularmente de su celda (la Regla lo prohíbe) y se dirigirá a hablar con Marie, para preguntarle al respecto de lo sucedido. La pobre Marie le contará lo que sabe y Nanty, intranquilo pero sin poder averiguar más, volverá al monasterio a meditar sobre lo ocurrido.

Esa misma noche, el hermano Poiré, desvelado, se dirigirá al scriptorium para trabajar un poco más en una de las pocas ilustraciones que aún tiene que acabar. Su sorpresa será grande al encontrar allí al hermano Clavier, junto a otro tipo de aspecto poco recomendable, que está tomando el libro. Poiré empezará a exigir explicaciones, y el sujeto que está con Clavier, un hombre sin escrúpulos llamado Gaumont, se pondrá nervioso y acabará cometiendo una estupidez matando a Poiré. Ante el desastre, Clavier optará por llevarse el cuerpo del monasterio y deshacerse de él en el bosque dejándolo junto al Lago de las Flores, para que lo encuentren al día siguiente. Respecto al libro, tomará el original, y quemará la copia, dejando los restos junto al cadáver de Poiré. El original quedará seguro con Gaumont en los aposentos de Clavier.

Investigando

Llegados a este punto, los PJs tendrán dos asuntos de los que encargarse: la desaparición del grog y el robo del libro.

Respecto al libro, el Padre Abad, aconsejado por el Hermano Claustral Clavier, solicitará inmediatamente la ayuda del Barón de la Fripouille, el cual enviará a su capitán de la guardia, un hombre llamado Bujeau. Este investigará un poco el bosque, encontrando rápidamente a Marie, de la que le hablaran los monjes, explicándole que es una hija bastarda del hermano Nanty (eso es lo que ellos creen; sólo el Padre Abad sabe la verdad, y está imposibilitado de decirla por secreto de confesión). Inmediatamente, el hermano Clavier declarará que sin duda la muchacha está poseída por el Diablo y es el espíritu de la leyenda, acusación a la que ayudará el aire mágico que heredó de su padre. Además, conjeturará que sin duda ella hechizó con sus malas artes de mujer al hermano Poiré para que le trajera los libros. Sin duda, los libros fueron destruidos por la desdichada.

En cuanto al grog, las investigaciones probablemente conduzcan a Marie que será rápidamente arrestada por el asunto del libro. Obviamente, también le echarán la culpa a ella de esto. Si su cadáver no ha sido encontrado aún, lo será ahora a raíz de la batida del bosque a manos de los hombres del barón.

Como es lógico, el ladrón no puede ocultarse en el bosque durante la batida, así que el hermano Clavier lo ocultará en sus habitaciones privadas junto con el libro.

Si preguntan al Hermano Portero, este les comentará que ayer noche, después de la puesta del sol, el Hermano Claustral, que supervisa su trabajo y ante el que ha de responder, le relevó de la vigilancia de las puertas durante una hora, aduciendo que no tenía sueño y que se encargaría personalmente de la guardia.

A todo esto, uno de los novicios, que había salido en contra de la Regla para dar un paseo (y sisar un poco de vino de misa), se acercará a los PJs, por la tarde, para explicarles, remordida la conciencia, cómo la noche anterior vio a un par de individuos salir del scriptorium llevando un fardo grande (el hermano Poiré) entre los dos. Mientras tanto, Gaumont intentará aprovechar la noche siguiente para largarse del monasterio con el libro al amparo de la misma treta por parte del hermano Clavier. Si para entonces los PJs no le han impedido salir, escapará con el tomo.

Explicaciones y desenlace

Al tercer día de estancia de los PJs en el monasterio, el barón en persona acudirá al mismo para arreglar el asunto del libro. Si para entonces los PJs no tienen una explicación adecuada de lo ocurrido, se las cargará la pobre Marie, que será quemada por bruja.

Respecto a lo ocurrido realmente, para abreviar al grog se lo cargó Gaumont, al que descubrió en el bosque, accidentalmente, mientras iba tras Marie. Al hermano Poiré se lo cargó también Gaumont, con la complicidad del hermano Clavier, en cuyos aposentos se ocultó con el libro robado. Ambos trabajan para una alianza enemiga de la de los PJs, que quiere la copia del libro y, sobre todo, no quiere que la alianza de los PJs la tenga.

Llegados a este punto, si el juicio culpa a Marie, el hermano Nanty solicitará al barón reunirse con él la noche siguiente en el prado que hay junto al Lago de las Flores, para confesarle algo. Una vez allí, le explicará cómo él ayudó a huir a su tía y quién es Marie en verdad. En ese momento el fantasma de la tía del barón surgirá de las aguas del Lago, llevándose con ella al barón y a Nanty, a quien por fin acepta amar.

Si Marie sale indemne, Nanty les pedirá a los PJs que cuiden de ella, ya que él ya es viejo, y acudirá esa noche al Lago de las Flores para poner su alma en paz con su amada, que le tomará finalmente, alejándose juntos bajo las aguas.

Por lo que respecta a experiencia, todos los PJs ganarán automáticamente un punto de experiencia por sobrevivir al módulo, otro más por recuperar el libro y un último punto si salvan a Marie y se enteran de qué va todo.

Por cierto, en el viaje de vuelta podrán ver de nuevo la figura del jinete y, si llevan a Marie, les parecerá incluso como si les saludara.

EL GEOL

LA LLAMADA DE CTHULHU

Os ofrecemos a continuación una aventura para La Llamada de Cthulhu más orientada hacia personajes hábiles con sus armas y con necesidades de descargar su adrenalina, que para sesudos estudiosos pegados a sus butacas. Que ustedes la disfruten

POR LUIS ÁNGEL MADORRÁN

Las fiestas navideñas han llegado a Arkham. Los investigadores (todos ellos deben ser amigos) han decidido cenar juntos la noche del 24 de diciembre y celebrar una pequeña fiesta en la casa de uno de ellos (a discreción del Guardián). Todo parece indicar que van a ser unas fechas muy tranquilas y que los Primigenios y sus maquinaciones van a dar un merecido descanso a los sufridos personajes. Nada más lejos de la realidad...

Información para el Guardián

Los investigadores se encuentran en el año 1927 (si así lo deseas puedes modificarlo para que se adapte a tu campaña), exactamente el 24 de diciembre.

Rick Stamos ha sido siempre un hombre estudioso, cumplidor y enteramente entregado a su trabajo. La historia antigua es su objeto de estudio.

Fue hace unos meses cuando descubrió por casualidad, mientras recopilaba unos datos sobre los druidas celtas, un extraño dibujo que mostraba un altar fungoso y blanco que supuestamente se encontraba en Arkham. Intrigado por la ilustración, ya que el altar era realmente tenebroso, y por lo extraño que resultaba que un monumento druida se hallase en una ciudad americana, decidió instalarse en Arkham por unos meses junto a su mujer para averiguar más cosas sobre el altar.

Lo que descubrió fue una serie de cosas capaces de aterrar al más valiente de los hombres. Mientras exploraba en la ciudad en busca del altar, fue haciendo investigaciones en la biblioteca de Miskatonic, y descubrió lo siguiente:



– El altar era utilizado por los druidas para celebrar la fiesta pagana denominada Geol.

– La citada fiesta tenía como objeto despertar los grandes poderes druidas, con los cuales podían llevarse a cabo cosas realmente abominables.

– La leyenda contaba que incluso los muertos acudían a celebrar el Geol.

Finalmente, Rick descubrió la localización exacta del altar (en el río Miskatonic), junto a otras personas que también se encontraban allí y que resultaron ser los descendientes de los antiguos druidas, quienes tenían pensado celebrar el Geol en 1920. Rick consiguió escapar a duras penas, aunque sin embargo fue objeto de una maldición que le provocaría la muerte el 24 de diciembre, en unas circunstancias muy desagradables.

Los descendientes de los druidas piensan que ahora podrán continuar con los preparativos de la celebración... a menos que los investigadores se entrometan una vez más.

Ambientación de la aventura

Arkham está completamente nevado, sus calles son blancas y las personas pasean felices por sus calles, alegres de la proximidad de la navidad. Los niños cantan villancicos ante las puertas de las casas y todo el mundo es feliz.

Los investigadores dedicarán todo el día a preparar la cena de Navidad que van a celebrar juntos, comprando la cena (comida muy cara y champán del mejor, que un día es un día) y adornando la casa donde ésta tendrá lugar. Durante el día no ocurrirá nada, así que deja que los investigadores se explayen en sus compras. Cuando estés harto de este clima de felicidad navideña, pasa al siguiente apartado.

La Nochebuena

Alrededor de medianoche, durante su cena de Navidad, los investigadores oirán los gritos de una persona en la calle. Si salen, encontrarán una mujer vestida con un camisón que corre por la calle pidiendo auxilio. Vive dos calles más abajo y dirá a los investigadores que su marido está sufriendo un terrible mal (es la mujer de Rick Stamos, afectado por la maldición). La mujer no será capaz de concretar más. Si los PJs no la ayudan, aquí habrá acabado la aventura. Si la ayudan, la mujer los guiará hacia su casa, que se halla dos calles más abajo. La puerta principal está abierta, y sólo está encendida la luz del salón. Una vez entren en él, los PJs verán una masa sanguinolenta, un cuerpo aparentemente derretido del que sólo sobresalen un brazo y una ca-



beza (es Rick Stamos, tirada de COR 1/1D10). Rick aún está vivo e intenta hablar. Si los PJs se acercan lo suficiente podrán oírle decir: *El Geol, mañana...debéis im*...No puede decir nada más antes de morir. Su mujer empieza a chillar y finalmente se desmaya. Algún vecino ha avisado a la policía por lo que a lo lejos se oye el sonido de las sirenas.
Minutos después llega la policía, que acordona la casa y empieza a interrogar a sus ocupantes (PJs incluidos). La mujer es considerada sospechosa, aunque no es detenida. Los PJs son considerados simples testigos, por lo que la policía les pide amablemente que se retiren a su casa después de haberles tomado declaración.
Los investigadores podrán iniciar sus pesquisas la mañana siguiente, una vez las cosas se hayan calmado. Deberán darse prisa en recopilar información e intentar detener a los descendientes de los druidas, ya que sólo disponen hasta las 12 de la noche, hora en que se iniciará el Geol.

La casa de Rick Stamos

En ella está el velatorio del muerto. Los PJs pueden simular ir para dar el pésame. Una vez esté dentro, podrán moverse por la casa sin ninguna dificultad (pocas personas prestan atención a lo que hacen los demás en un velatorio). Los investigadores que deseen buscar por la casa deberán superar una tirada de Discreción para abandonar la estancia en que se hallan sin levantar sospechas (si es descubierto, deberá inventarse una excusa convincente).
La información que los PJs buscan se halla en la habitación de Rick, en el piso de arriba. Unas tiradas de Descubrir les permitirán hallar los siguientes indicios:

- La descripción de un altar fungoso y blanco que los druidas utilizaban para celebrar una fiesta pagana llamada Geol. El altar está en alguna parte de Arkham.
- Un pequeño estudio sobre el Geol: fiesta pagana realizada por los antiguos druidas celtas mediante la cual conseguían un gran poder destructivo. Para realizar dicha celebración son necesarios los cadáveres de una docena de personas, que despertarán durante la ceremonia.
- Un recorte de periódico en el que se narran las extrañas desapariciones de 12 cadáveres del cementerio de la colina.

Los PJs pueden intentar también hablar con la mujer del muerto. Con una tirada de Elocuencia, Rita (ese es su nombre) les dirá lo único que sabe, que Rick descubrió algo sobre druidas que tenía que ver con Arkham y que por eso se trasladaron aquí. Durante todo el tiempo que llevaban en la ciudad su marido no hacía otra cosa que deambular de un lado a otro e investigar en la biblioteca Miskatonic.

La biblioteca Miskatonic

Se encuentra cerrada puesto que es el día de Navidad. Los PJs pueden usar sus posibles contactos para que les abran o intentar forzar la entrada por cualquier otro medio. Una vez en su interior, deberán superar unas tiradas de Buscar libros para acceder a cada una de las siguientes informaciones:
1. Una poesía de un autori desconocido titulada "El horror de Navidad".

Hay nieve en la tierra
y los valles están fríos,
y una profunda medianoche
se aposenta, negra, sobre el mundo;
pero una luz en las casi invisibles colinas
nos sugiere festejos antiguos e impíos.

Hay muerte en las nubes,
y miedo en la noche,
porque los muertos en sus sudarios
festejan la marcha del sol,
y cantan salvajemente en los bosques mientras bailan
alrededor de un altar fungoso y blanco.

Ante ningún viento terrenal
se inclina el bosque de robles,
cuyas enfermas ramas entrelazadas
por enloquecido muérdago se ahogan,
porque así son los poderes de la oscuridad,
llegados de las tumbas de los druidas.

En realidad, mi querido máster, esta poesía es obra de H. P. Lovecraft, y fue escrita en diciembre de 1926. Claro que eso no debes decírselo a tus jugadores.
2. Un antiquísimo libro de historias de Arkham en el que se habla de un antiguo altar de color blanco que se encuentra en el islote del río Miskatonic (los guardianes que no estén familiarizados con el suplemento *Secretos de Arkham* han de saber que existe un islote en ese río).

El islote

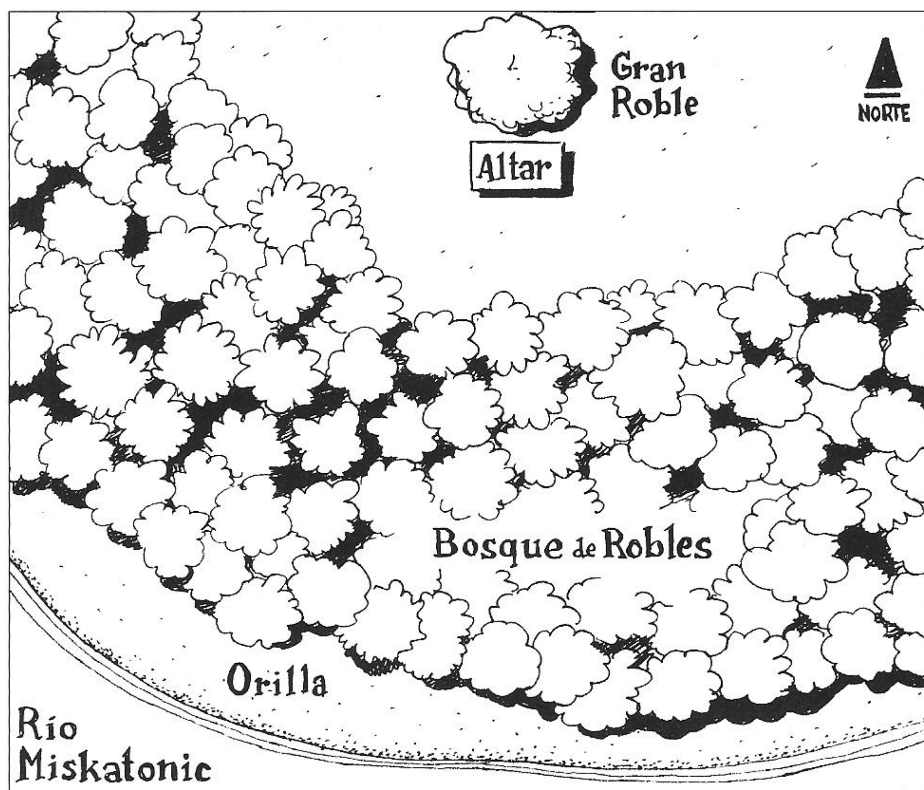
El islote se halla en el centro justo del río Miskatonic. Los PJs deberán cruzarlo con ayuda de una barca o algo que se le parezca (podrían intentarlo a nado, pero el agua está muy fría). Deberán improvisar algo, ya que no hay ningún lugar abierto donde poder conseguir una barca (aunque quizás un guardián bondadoso les podría dejar robar alguna...). La corriente del agua es extremadamente fuerte. El guardián elegirá a uno de los PJs, que deberá superar una tirada de Suerte. Si la pasa, consiguen llegar al islote. Si no, la embarcación vuelca y todos sus ocupantes acaban en el agua, perdiendo 1D4 PV por la frialdad del agua. Después deberán pasar una tirada de Nadar para llegar a la orilla. Si fallan tendrán una segunda oportunidad, aunque, eso sí, después de perder otro 1D4 de PV. Los que fallen a la segunda oportunidad se irán al fondo para ahogarse en 1D10 asaltos. Los PJs que estén en la orilla podrán intentar ayudar a sus compañeros que no lo hayan conseguido.

AGENTES DE LOS DRUIDAS

Los druidas del islote deben preservar el Geol de los ojos de cualquier curioso. Por ello han enviado tres agentes para que acudan al velatorio de Rick Stamos. Si los PJs hablan con la viuda los agentes oirán su conversación y atacarán a los PJs en el momento que consideren más propicio para acabar con ellos. Son capaces de todo con tal de proteger la ceremonia.
FUE 7, CON 14, TAM 7, INT 12, POD 10, DES 14, APA 11, COR 16, EDU 7, PV 10
Habilidades: Camuflaje 75%, Conducir automóvil 45%, Discreción 56%, Mecánica 70%, Ocultarse 60%, Saltar 60%, Trepar 80%, Armas cortas 60% (Empalar 12%).
Armas: Pistola del 45. 1 tiro por asalto. Daño 1D10+2.

El bosque de robles

A unos tres metros de la orilla se hallan las lindes del bosque de robles. Aparentemente se trata de un pequeño bosque que no ofrece ningún tipo de peligro. En realidad, los druidas han lanzado sobre el bosque un hechizo de confusión, que sólo ellos conocen. Todo aquel que se interne en el bosque andará perdido durante horas en él. Así, los PJs deberán superar una tirada de Orientación. Si la superan, tras deambular durante un buen rato, llegarán al lugar donde



se celebra el Geol. Si la fallan, andarán perdidos durante toda la ceremonia.
Mientras los investigadores se hallen perdidos por el bosque, tendrán un encuentro con un oso negro (pag. 119 del manual) que los atacará hasta morir...o matarlos. Este oso está en el bosque para proteger a los druidas de posibles curiosos.

El Geol

Desgraciadamente para los PJs, el haberse perdido por el bosque ha hecho que sea demasiado tarde para impedir la celebración. Cuando lleguen al claro sólo quedarán en el lugar 6 zombis (pag. 120 del manual) que les atacarán hasta morir de nuevo. El gran roble está muy chamuscado, en el altar hay restos de sangre, y tirados en el suelo se encuentra el amasijo de cuerpos de los otros 6 cadáveres (tirada de COR 1/1D8). No hay rastro alguno de los druidas que realizaron el ritual, y los investigadores no hallarán ninguna pista de hacia donde han podido ir. Aparentemente se encuentran en un callejón sin salida. Por esta noche no hay nada más que puedan hacer.

El informador

Al amanecer del 26 de diciembre unos de los informadores habituales de los PJs llama a la casa de uno de ellos para comunicarles que ha aparecido un grupo de hombres muertos en las afueras de Arkham, más concretamente en la mansión Chandler. Aunque parezca que esto no tenga nada que ver con el asunto que les ocupa, no harían nada mal los PJs en pasarse a echar un vistazo.
Cuando lleguen a la mansión (que no viene reflejada en el mapa de Arkham, el Guardián deberá decidir su ubicación exacta), verán que la casa está rodeada de coches patrulla y policías a pie. Una tirada con éxito de Elocuencia o Derecho permitirá a los investigadores hablar con el detective al mando de la investigación. Este les dirá que han aparecido los cuerpos de 10 hombres ataviados con túnicas verdes (se trata de los druidas que realizaron el Geol). Lo extraño es que todos han muerto de un ataque al corazón, probablemente a causa de un envenenamiento. No se sabe quienes son, y ninguno lleva ningún tipo de identificación.
Si los PJs intentan registrar la casa o hacer alguna cosa en su interior, los policías se lo impedirán. Han acordonado la zona y tienen órdenes de impedir el paso a todo hombre ajeno a la investigación. No hay tirada que permita a los investigadores entrar, y cualquier intento de entrar será detectado (la manera de hacerlo queda a elección del guardián). Nuevamente los personajes están en un callejón sin salida.

La nota

Lo que los investigadores no saben es que uno de los druidas sigue con vida (eran 11 los que se encargaban de realizar el ritual). Está muy asustado e intenta que los PJs le ayuden. Cuando estos lleguen a casa descubrirá una nota que dice lo siguiente:
Por favor, reuníos mañana conmigo en el Zepelín Incover, que va a realizar un vuelo de prueba sobre Arkham. Se trata de un asunto de vital importancia, vuestra ayuda es indispensable. El Incover despegará mañana a las 17 horas de la plaza de la Universidad de Miskatonic. No os preocupéis por reconocerme, yo os reconoceré a vosotros.
Acompañando a la nota hay un pasaje para el viaje para cada investigador.

El vuelo del Zepelín

El 27 de diciembre el Zepelín Incover está dispuesto para despegar y sobrevolar Arkham en un vuelo de demostración. Muy pocas son las personas con la suerte o el dinero necesarios para participar como pasajeros en tan histórico vuelo. Por suerte o por desgracia para los PJs, ellos se hallan entre los privilegiados.
Durante el viaje son tratados a cuerpo de rey. Todo el personal del Incover está atento para que pasen un viaje de lo más agradable. Cuando cae la noche (sobre las 17.30 horas), un individuo se dirige al lugar donde se hallan los investigadores, y sin mediar saludo o petición alguna se sienta junto a ellos y les dice lo siguiente:
Escúchenme señores. Escúchenme primero y hagan después sus preguntas. Yo soy quien les envió la nota la pasada noche, yo soy uno de los druidas que invocó el Geol. Me arrepiento enormemente de lo que hice. Déjenme que les cuente lo sucedido y después juzguen por ustedes mismos.
Llevábamos largo tiempo planeándolo, la ceremonia debía salir a la perfección y nada ni nadie podía interponerse en nuestro camino. Y la ceremonia salió perfecta, sin incidentes. El ritual consistía en devolverle la vida a un antiquísimo y poderosísimo druida. El ritual fue perfecto y nosotros ya estábamos planeando que íbamos a hacer con el poder que nos conferiría el gran druida. Sin embargo, éste era malvado y no dudó en envenenarnos a todos para continuar él solo con lo que nosotros habíamos empezado. Por suerte, yo era inmune a aquel veneno y escapé con vida. Sin embargo, tengo miedo, sé que el gran druida quiere acabar conmigo, y para ello cuenta con el apoyo de sus secuaces, que antes fueron los nuestros. Ustedes son mi única esperanza de supervivencia, han de acabar con él antes de la medianoche de mañana antes de que se intensifique su poder. Antes de mi huída, el gran druida habi-



ENCUENTROS EN LA PERSECUCIÓN

TIRADA	TIPO DE ENCUENTRO	FALLO EN CONDUCIR
1	Carro que se cruza	El vehículo choca contra el carro, haciendo que éste vuelque. El coche puede seguir adelante, pero debe restarse 20 PV.
2	Peatón despistado	El vehículo atropella al peatón causándole la muerte. No le ocurre nada al coche, pero un gran peso moral cae sobre el conductor.
3	Suelo helado	El vehículo patina y empieza a dar vueltas de campana. Los ocupantes han de tirar Suerte o perder 1D6 PV. El coche no puede continuar.
4	Precicipio adyacente	El vehículo se despeña por el precipicio causando la muerte a todos sus ocupantes.
5	Coche de frente	El vehículo choca contra él. Una tirada de Suerte permite seguir. Sigan o no, le han de restar 60 PV al vehículo.
6	Puente roto	El vehículo cae al río que hay debajo. Imposible seguir. Todos los ocupantes pierden 1D6 PV.
7	Desprendimiento	El vehículo es "bombardeado" por las piedras. Pierde 40 PV.
8	Calma	Pues eso, calma.
9	Tronco en la carretera	El vehículo pasa por encima, restándose 20 PV.
10	Paso a nivel	El vehículo es arrollado por el tren y todos sus ocupantes mueren.

EL GRAN DRUIDA CONVERTIDO

Es una especie de hombre lagarto con afiladas garras y sobresalientes mandíbulas. Posee un par de alas de murciélago que le permiten volar de un lado a otro. Habla con voz áspera y potente, y tiene el tamaño de una persona normal. Ataca a la vez con sus garras y sus mandíbulas.

FUE 16, CON 11, TAM 9, INT 20, POD 50, DES 15, PV 30

Movimiento: 7 /11 (volando).

Armas: Garras, 60%, 1D6+1D8

Mordisco, 55%, 1D10+1D4.

Armadura: posee 5 puntos de armadura y no puede ser empalado por las balas.

Hechizos: todos

COR: 1/1D10

taba en los subterráneos de la mansión Chandler, quizás aún esté allí.

Antes de que los investigadores puedan hacer nada, ni siquiera una pregunta, se escuchará una terrible explosión. El depósito de helio ha explotado, y el Zepelín ha empezado a arder. Toda la zona de pasajeros está llena de humo. Un disparo atraviesa la cabeza del druida, que cae muerto. Al instante, 4 hombres armados aparecen y empiezan a disparar a los investigadores. Son los hombres del gran druida (ver características de los agentes de los druidas).

La gente huye despavorida de un lugar a otro. Cuando los investigadores acaben su tiroteo con los hombres del gran druida se verán rodeados de llamas. Su única salida es saltar por una de las ventanas (varios de los pasajeros lo han hecho ya, puesto que el Incover ha descendido considerablemente de altitud). Deberán superar una tirada de Saltar con éxito o perder 1D4 de PV. Instantes después de que el último investigador salte el Zepelín estallará envuelto en llamas (si algún investigador no pudo saltar, que se despida de su ficha).

Cuando lleguen al suelo les estará esperando todo un equipo de policías, periodistas y ambulancias que se encargarán de cualquier herido. Durante toda la noche los investigadores andarán muy ocupados contestando a preguntas y reponiéndose de sus heridas. No debes permitir que hagan nada durante todo lo que queda de noche. Si es necesario, haz que los arresten por posible incriminación en la explosión. Suéltalos más tarde haciendo que el jefe de policía se disculpe por tan lamentable error.

La persecución

Mañana del 28 de diciembre. Los investigadores tienen una pista sobre donde hallar al gran druida: la mansión Chandler. Como quiera que se encuentra en las afueras, los PJs deberían ir en coche (si no lo poseen dales uno como regalo de Navidad al principio del módulo). Una vez se hayan puesto en camino, les saldrá al paso otro coche, que empezará a seguirlos (va pilotado por 5 hombres del gran druida, que empezarán a disparar contra el coche de los PJs para matarlos).

Hay que tratar el coche de los PJs como si tuviera los siguientes PV:

- coche usado: 100 Pv.
- coche nuevo, barato: 150 PV.
- coche de lujo: 200 PV.
- camión usado: 175 PV.
- camión pequeño: 150 PV.
- camión grande: 300 PV.

El coche de los perseguidores es un coche usado. Las armas causan el mismo daño que si estuvieran disparando a un hombre normal, aunque cualquier vehículo tiene una armadura de 4. Una vez los PV del vehículo lleguen a 0, éste explotará. Los que estén en su interior deberán superar Suerte o morir. Si pasan la tirada reciben 1D8 de daño.

Durante la persecución puedes hacer alguna tirada en la tabla que se adjunta, sobre posibles encuentros que puede haber en la carretera.

Los hombres del gran druida no cejarán en su persecución hasta que no acaben con los investigadores o mueran en el intento.

El gran final

Cuando los investigadores lleguen a la mansión podrán ver que la casa está totalmente derruida. Entre los escombros se está celebrando un extraño ritual. Pueden verse 5 hombres armados (los agentes del gran druida) y una extraña criatura junto a ellos (el gran druida transformado). En cuanto les vean aparecer atacarán para poder continuar con la ceremonia. Esta es la última lucha de los investigadores. Si consiguen vencer habrán derrotado al gran druida y a los agentes que le quedaban.

Recompensas

Todos los investigadores que sobrevivan a esta aventura recibirán 1D10 puntos de cordura y un merecido descanso hasta el siguiente año (cómo, ¿que sólo faltan tres días para fin de año?).

LOS SEÑORES DEL CRIMEN (I)
MISTERIO EN MOM GEMHAR

STAR WARS

Con este módulo iniciamos una minicampaña que tiene lugar tras la muerte de Jabba el Hutt a manos de ciertos héroes de todos conocidos. En ella aparece un nuevo enemigo para la Alianza Rebelde, una asociación de jefes del crimen que se ven amenazados por el Nuevo Orden que los rebeldes pretenden imponer en la Galaxia

POR RAFA CAMA



Son tiempos difíciles para la Alianza. La flota rebelde, tras la destrucción de la base de Hoth, va recorriendo la galaxia huyendo de la persecución imperial. Mientras tanto, el emperador ha puesto en marcha la construcción de una nueva Estrella de la Muerte, con la que espera acabar de una vez por todas con los rebeldes.
Mientras tanto, un grupo de miembros de la Alianza Rebelde, comandados por el caballero Jedi Luke Skywalker, han rescatado al capitán Han Solo de manos de Jabba el Hutt. Durante el rescate, Jabba y gran parte de sus secuaces fueron eliminados. La paz galáctica se había librado de uno de sus peores enemigos.
Pero un grupo de jefes del crimen han sentido la amenaza de este ataque de rebeldes a uno de los suyos, y han decidido tomar parte en la guerra, en un intento de evitar su eliminación por parte del Nuevo Orden que Mom Mothma trata de imponer en la galaxia.
Como consecuencia, los espías rebeldes infiltrados en el sistema de Mom Gemhar, cuartel general de uno de esos señores del crimen, han sido hechos prisioneros, y están siendo torturados con el objeto de hacerles confesar la localización de la flota rebelde y acabar con dicha amenaza...

Malas noticias

Los PJs se encuentran en una de las naves comandante de la flota rebelde, a la espera de encontrarse con el nuevo responsable de las acciones de los comandos independientes, el capitán Dereeda. Cuando entran en el funcional despacho de dicho capitán éste les invita a sentarse y les dice lo siguiente:
Señores, tenemos una misión para ustedes. Deben investigar la desaparición de 3 de nuestros agentes de información, que operaban en el sistema de Mom Gemhar. Hace dos semanas dejaron de informar, y no sabemos qué ha pasado. Sus últimos informes decían que la guarnición imperial estaba siendo reducida, dada la escasa importancia del sistema. Pero puede ser una trampa. Por desgracia, no tenemos ninguna otra pista.

INFORME DEL SERVICIO DE INTELIGENCIA DE LA ALIANZA REBELDE
AGENTES DESTACADOS EN MOM GEMHAR

Nombre: Clay Hubbard — **Alias:** Teniente Gris
Graduación: Comandante — **Planeta de origen:** Deinmoll 4
Historial: Antiguo oficial de Inteligencia durante la República, participó activamente en las Guerras Clónicas, teniendo gran importancia como agente infiltrado. Con el advenimiento del Imperio, Hubbard abandonó su puesto y se unió a Mom Mothma, a la que conocía por haber trabajado a sus órdenes. Coordinó el entrenamiento de los primeros agentes de Inteligencia de la Alianza Rebelde. Tras solicitar su vuelta al servicio activo, fue delegado en el sistema de Mom Gemhar con el fin de vigilar la actividad imperial en el sector y de coordinar la actuación de los agentes rebeldes.
Señas características: Ojo derecho biónico. Presenta una cicatriz en la espalda, entre los omoplatos.
Otros datos: En Mom Gemhar usa la tapadera de Faher Omdri, comerciante en licores.

Nombre: Idaho Van — **Alias:** Agente Muerte
Graduación: Teniente — **Planeta de Origen:** Alderaan
Historial: Capitán retirado de la flota imperial. Abandonó la flota tras la destrucción de su planeta natal, Alderaan, por la estrella de la muerte. Inmediatamente se unió a la Alianza. Empezó coordinando el entrenamiento de los comandos especializados. Más tarde, fue reclutado como agente de Inteligencia. Sirvió como agente de Inteligencia en Coruscant, sede del gobierno imperial, durante dos años. Hace tres meses fue trasladado a Mom Gemhar a petición de Clay Hubbard.
Señas características: una cicatriz diminuta en el dedo índice de la mano derecha.
Otros datos: En Mom Gemhar usa el nombre de Hoffer Gessi, agente de seguridad retirado.

Nombre: Gderii — **Alias:** Pato Loco
Graduación: Cabo — **Planeta de Origen:** Mom Gemhar
Historial: Nativo de Mom Gemhar, fue reclutado por Clay Hubbard a su llegada a Mom Gemhar. No ha tomado parte en ninguna acción destacable.
Señas características: Es un Gemhariano típico.



Tras una pausa para activar la pantalla holográfica de su despacho, seguirá diciendo:

Aquí tienen los dossiers de nuestros tres agentes (enséñales los que aparecen en este módulo). *Deben memorizar los rasgos característicos de dichos agentes, dado que no pueden llevar ninguna información consigo. Tienen 10 días para encontrar a nuestros hombres. Pasado dicho plazo, deberán encontrarse con la flota en el punto de encuentro 37.5 en el sistema de Pfash. Si llegan tarde, deberán buscar el medio de volver a la flota por ustedes mismos. Que la Fuerza les acompañe.*



Empezando las investigaciones

El viaje hasta el sistema de Mom Gemhar no les dará ningún problema. Tal y como han indicado los informes de los espías rebeldes, la presencia imperial en el sistema es cada vez más reducida, dado que es un sistema de poca importancia para el Imperio en período de guerra. No obstante, siempre puedes asustarles un poco con el típico inspector de aduanas que hace muchas preguntas.

El espacio puerto de Mom Gemhar está situado en la ciudad de Phirish. Es una populosa ciudad que sobrevive malamente gracias a sus complejos industriales, especialmente fábricas de androides no especializados y prótesis cibernéticas.

Los habitantes de Phirish no pertenecen, desde luego, a la clase alta de la sociedad. La mayoría consigue apenas subsistir (eso sin tener en cuenta los crecientes impuestos imperiales) y la criminalidad está subiendo cada vez más. Dado que el Imperio está evacuando sus fuerzas, el nivel de legalidad está por los suelos, y los agentes del orden se conforman con vivir en paz y cobrar sus sobornos regularmente.

Es uno de esos lugares, en definitiva, donde un personaje con un buen porcentaje en Bajos fondos puede conseguir todo aquello que busque, siempre y cuando pueda pagarlo.

La ciudad tiene un gobernador elegido por el Imperio, pero el verdadero regente es Greedo Tremill, un jefe del hampa que tiene su base de operaciones en Phirish. Su principal ocupación es el contrabando de sustancias ilegales, pero accederá a cualquier negocio lucrativo sin sentir el menor escrúpulo.

Es de suponer que los PJs empiecen su investigación por las casas de los agentes desaparecidos y sus conocidos. No obstante, por este camino no conseguirán nada.

Tarde o temprano acabarán buscando información en los bajos fondos. Y la encontrarán (tras una tirada fácil de dicha habilidad) en un bar cercano al espaciopuerto llamado El Pirata de Gamerr. En dicho bar, un hombre llamado Vultan les asaltará de improviso.

Vultan tiene el aspecto de haber conocido los peores lugares de la galaxia, y lo más seguro es que así sea. Es un hombre de unos 40 años, de constitución frágil en apariencia, pero que por alguna razón parece más peligroso de lo que su aspecto da a entender.

Se sentará a la mesa de nuestros muchachos y les empezará a hablar con su habitual voz susurrante:

¿Qué hay, héroes? Parece que alguien os está causando problemas, ¿verdad?

A continuación se dirigirá a alguno de los PJs dando a entender que realmente está bien informado de los historiales de nuestros muchachos. Luego continuará diciendo:

Me han dicho que habéis perdido el rastro de algunos amigos vuestros. Quizás pueda ayudaros. Pero claro, en esta vida todo tiene un precio. Y el mío son 1000 créditos por un nombre y un lugar. ¿Aceptáis o vais a seguir perdiendo el tiempo por ahí sin conseguir nada?

Más vale que los PJs acepten su oferta, ya que en caso contrario van a tener que trabajar mucho para conseguir alguna información. Por cierto, si a alguno se le ocurre la idea de intentar sacarle información por la fuerza, se encontrarán rodeados por unos 20 clientes del bar apuntando sus blásters pesados hacia las cabezas de los PJs. Vultan es de los que toman precauciones.

Una vez hayan pagado (en efectivo, por favor), Vultan les dará la información: Dak Wilkins, en el viejo mercado de deslizadores.

VULTAN	
DESTREZA	3D+1
Blásters	4D+1
Esquivar	4D+1
CONOCIMIENTOS	2D+1
Bajos Fondos	4D+1
MECÁNICA	3D+2
PERCEPCIÓN	3D
Negociar	4D
Timar	5D
FORTALEZA	3D
TÉCNICA	2D+2

Equipo: Bláster pesado (daño 5D), chaqueta protectora (+1), Cuchillo (daño FOR+1), comunicador, detonador térmico.

Tras la pista

El viejo mercado de deslizadores está situado en uno de los peores barrios de Phirish (y ya es decir) y funciona las 24 horas del día. Está siempre lleno de gente (la mayoría de aspecto poco recomendable) comprando y vendiendo autodeslizadores de segunda mano (generalmente sin el conocimiento del propietario legal). Funciona mediante el regateo, y los timos están al orden del día. Es un lugar muy peligroso.

Por lo dicho se comprenderá que a las personas que frecuentan el mercado no les gusta especialmente que les hagan preguntas, así que nuestros chicos no sacarán demasiado conversando (salvo quizás alguna pelea con un vendedor quisquilloso).

Cuando ya hayan investigado un rato (sin conseguir nada) haz que tiren Percepción. El que saque la tirada más alta verá como un joven que estaba en el otro extremo de la plaza les mira y rápidamente sube a un deslizador y sale huyendo.

Sí, como es de esperar, los PJs salen en persecución del joven, los clientes y vendedores del mercado intentarán entorpecerles. Un par de disparos de bláster (preferiblemente al aire) despejarán el camino.

MOTORES	
DESTREZA	4D
Blásters	6D
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
MECÁNICA	2D+2
Manejar repulsores	4d+2
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	3D+2
Atacar sin armas	4D+2
TÉCNICA	2D

Equipo: Bláster pesado (daño 5D), comunicador.

DESLIZADOR

Tripulación:1
Pasajeros:3
Capacidad:100 kilos
Velocidad:2D
Maniobrabilidad:2D
Fuerza estructural:2D

Para perseguir al joven deberían utilizar otros deslizadores, bien pagándolos (unos 3000 créditos) o bien tomándolos prestados. Por motivos de sencillez supondremos que todos los deslizadores usados en la persecución son iguales.
El viajar a toda velocidad por una ciudad transitada puede ser algo bastante arriesgado. Puedes complicarles las cosas con un par de peatones cruzando una calle, por ejemplo.
Por cierto, cuando empiece la persecución, el vehículo perseguido se encuentra a largo alcance. Pero no se lo hagas demasiado difícil, por lo menos para que no lo pierdan de vista (haz sus tiradas ocultas).
Cuando estén a punto de atraparlo, entran en escena otros dos deslizadores saliendo de una calle transversal. Cada deslizador tiene un piloto y dos pasajeros armados con blásters pesados, que empezarán a jugar al tiro al blanco con nuestros muchachos.
Es de suponer, esperemos, que los PJs consigan acabar con los matones y atrapar al joven del deslizador, que por supuesto es Dak Wilkins. Es un muchacho de unos 18 años que está muy asustado y que en cuanto le presionen contará todo lo que sabe.

Lo que sabe Dak

Dak fue el cebo que llevó a los tres espías rebeldes a una trampa. Dak suele hacer trabajitos de poca importancia para un tal Greedo Tremill, que controla el hampa del sistema (si alguno de los PJs tiene una profesión relacionada con el mundo del hampa, como contrabandista o cazarecompensas, reconocerá el nombre de Tremill como uno de los diez jefes del hampa más importantes).

DAK WILKINS	
DESTREZA	3D+2
CONOCIMIENTOS	2D+2
Bajos Fondos	4D+2
Supervivencia	3D
MECÁNICA	3D
PERCEPCIÓN	3D+2
Timar	5D+2
Jugar	4D+1
Esc./Furtivo	4D+2
FORTALEZA	2D+1
TÉCNICA	2D+2
Seguridad	4D+2

Equipo: Decodificador (+1D a Seguridad).

Greedo le encargó que se encontrara con cada uno de los tres espías y les dijera que iba de parte de alguien que sabía mucho acerca de las actividades imperiales, y buscaba a alguien a quien contarlo (previo pago, por supuesto). Esta historia era el cebo de la trampa. No sabe qué fue de los tres hombres, aunque espera que no les haya pasado nada malo. En el fondo, no es un mal chico.
El cuartel general de Greedo es una espectacular mansión en la mejor zona de la ciudad. A diferencia de otros jefes del hampa, a Greedo no le gusta estar rodeado de gentuza, y sólo recibe en la mansión a sus lugartenientes. El lugar está bien vigilado por sus guardaespaldas. Pero Dak conoce una forma de entrar y se la dirá a los PJs en cuanto le presionen un poco.
Si los PJs se deciden a seguir el camino de Dak, éste les llevará frente a la casa de Greedo y les dirá: *La entrada que yo conozco es por el sistema de suministro de energía, a través del subsuelo.*
Les llevará a una casa cercana, desde cuyo sótano entrarán en una especie de hueco de ventilación, y finalmente podrán entrar en la casa de Greedo a través de otra ventanilla de ventilación, que va a dar al pasillo del sótano.
Dak prefiere no seguir adelante, y así se lo dirá a los PJs , pero si le obligan les acompañará.

En la boca del lobo

A continuación pasamos a describir el cuartel general de Greedo Tremill:
1. Pasillo. Los PJs entran en la casa por una ventana de ventilación que da a este pasillo. No hay nadie.
2. Celda. Su puerta requiere una tirada Difícil de Seguridad. Está vacía.
3. Celda. Su puerta requiere una tirada Difícil de Seguridad. En ella están los tres agentes de la Alianza, muy debilitados.
4. Almacén. Su puerta es de dificultad Moderada. En este almacén se guardan tanto los alimentos y unidades de energía necesarias para el funcionamiento de la casa como algunas mercancías de contrabando.
5. Armería. La puerta es Muy Difícil de abrir si

AGENTES DE LA ALIANZA CLAY HUBBARD	
DESTREZA	3D
CONOCIMIENTOS	4D
Culturas	6D
Bajos Fondos	6D
MECÁNICA	2D+2
PERCEPCIÓN	3D+2
Timar	4D+2
Esc./Furtivo	4D+2
FORTALEZA	2D+2
TÉCNICA	2D
Seguridad	3D

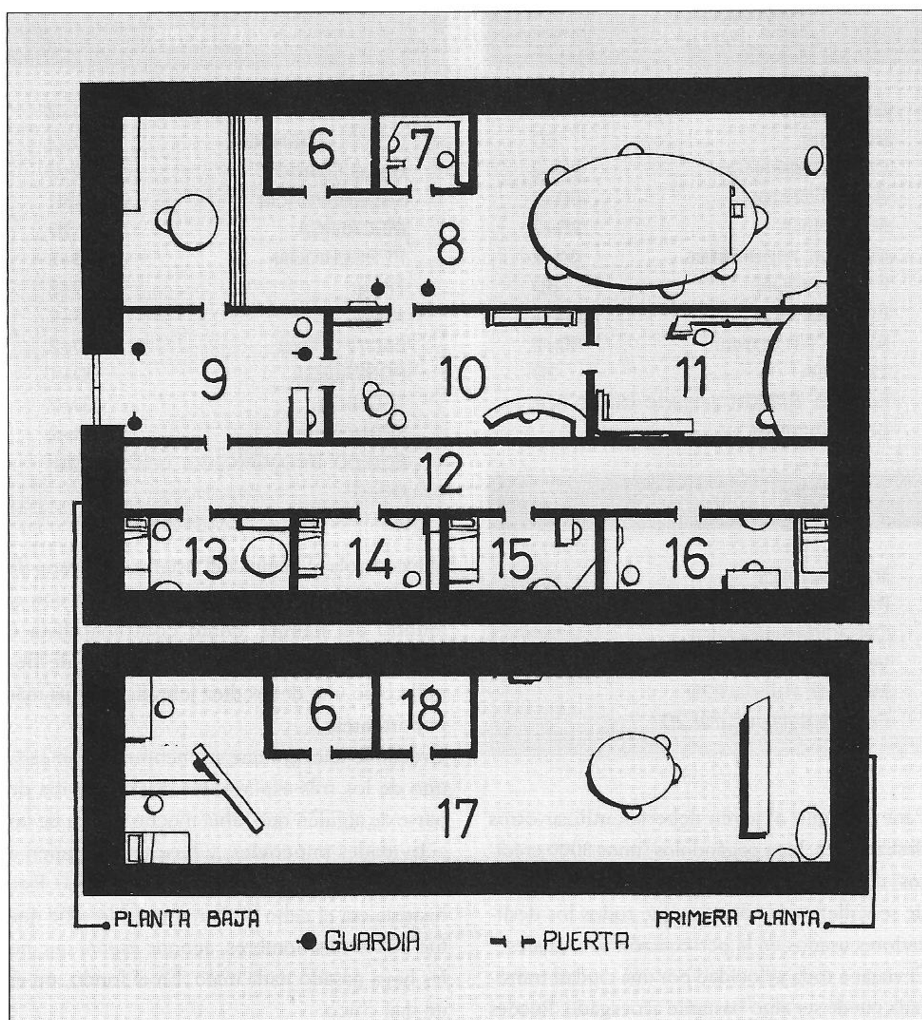
IDAHO VAN	
DESTREZA	2D+2
Blásters	3D+2
CONOCIMIENTO	2D+1
Supervivencia	3D
MECÁNICA	3D+2
Pilotaje Naval	4D+2
PERCEPCIÓN	3D
Timar	5D
FORTALEZA	3D
Atacar sin armas	4D
TÉCNICA	2D
Demolición	4D

GDERII	
DESTREZA	3D
CONOCIMIENTOS	4D
Burocracia	6D
MECÁNICA	3D
PERCEPCIÓN	4D
Negociar	6D
Mando	6D
FORTALEZA	2D
TÉCNICA	2D
Medicina	3D



HFREK	
DESTREZA	2D
CONOCIMIENTOS	9D
MECÁNICA	1D
PERCEPCIÓN	3D
FORTALEZA	2D
TÉCNICA	3D
Prog./Rep. Computadores	6D
Equipo: Ordenador de bolsillo (+2D a las tiradas de Prog./Rep. Computadores).	

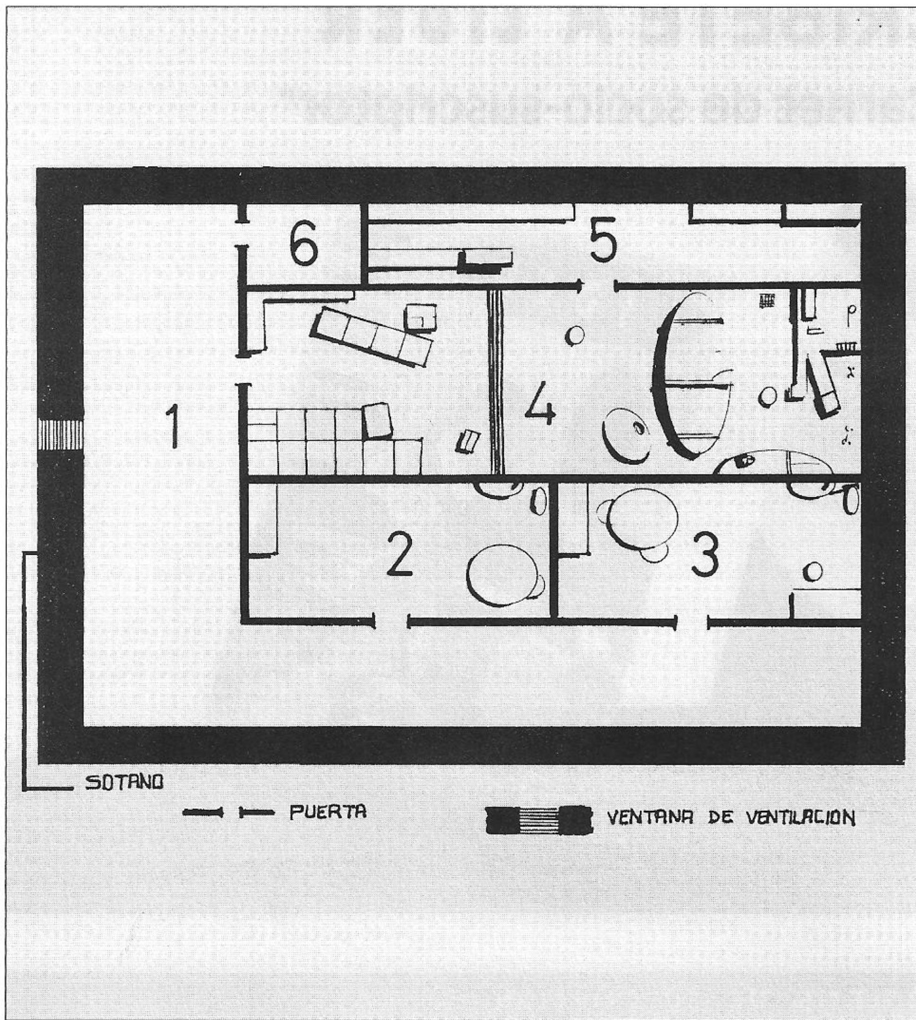
GREEDO TREMILL	
DESTREZA	2D
Parar sin armas	4D
CONOCIMIENTOS	4D
Lenguas	5D
Bajos Fondos	6D
MECÁNICA	2D
PERCEPCIÓN	4D
Negociar	5D
Timar	6D
FORTALEZA	2D+1
Atacar sin armas	4D+1
TÉCNICA	3D+2
Seguridad	4D+2



no se tiene tarjeta-código. Aquí se guardan todo tipo de armas ilegales, como blásters pesados, por ejemplo.
6. Ascensor. Este ascensor tiene una puerta Fácil de abrir. Lleva tanto a la planta baja como a la primera planta, pero para que suba a esta última hay que introducir un código secreto o pasar una tirada Muy Difícil de Seguridad.
7. Archivo. En el ordenador que se halla en esta sala están registrados todos los asuntos de Greedo. Para acceder a los archivos hay que pasar una tirada Difícil de Prog./Reparar Computadores. Si se pasa una tirada Muy Difícil, se tiene acceso a otro archivo donde está detalla la operación "Aniquilación Rebelde" (los detalles a tu gusto).
8. Sala de reuniones. Es una especia de gran salón, decorado con buen gusto, donde Greedo recibe a sus socios y visitas. A diferencia de Jabba el Hutt, a Greedo no le gusta estar rodeado de sicarios. Sólo le acompañan un par de Matones, su lugarteniente Vultan (a quien ya conocemos), su ayudante, un ellomin llamado Hfrek, y su joven "recadero" Dak Wilkins.
Hfrek es un auténtico archivo viviente. Tiene memoria fotográfica y es capaz, por ejemplo, de repetir palabra por palabra una larga conversación, aunque no conozca el idioma empleado. También es capaz de procesar información más rápido que un ordenador, y tiene la ventaja de su capacidad de abstracción. Es un auténtico ordenador viviente.
9. Entrada. Tres matones de Greedo vigilan esta puerta constantemente.
10. Despacho de Greedo. Tirada Difícil de Seguridad para abrir la puerta. En este despacho, Greedo recibe a los que vienen a tratar asuntos de negocios con él. Se trata de una habitación decorada con bastante elegancia y con un par de trampas ocultas por si Greedo tiene que deshacerse de algún vigilante molesto.
11. Sala de comunicaciones. En esta sala, cuya puerta es Muy Difícil de abrir, hay un poderoso comunicador hiperespacial que el jefe del hampa utiliza para comunicarse con otros señores del crimen. Dado que se trata de un sistema de comunicaciones realmente caro, no es de extrañar que sea uno de los juguetes preferidos de Greedo.
12. Pasillo. Da a las "habitaciones de invitados".
13. Habitación. En este momento está libre.
14. Habitación de Vultan. En el armario hay varias botellas de licor y un par de blásters.
15. Habitación de Dak. Decoración espartana, pero juvenil pese a todo. Nada destacable.
16. Habitación de Hfrek.
17. Habitación de Greedo. Esta sala es su refugio secreto. En ella, Greedo descansa y disfruta del imperio criminal que ha creado. Tiene una terminal de ordenador conectada con el archivo y un comunicador de emergencia. También tiene un tanque de rejuvenecimiento y todas las comodidades imaginables. Greedo es un humano de unos 50 años, de pelo blanco, que se conserva en perfecto estado de forma. Viste siempre de negro y es un tipo realmente duro.
18. Ascensor. Lleva a la azotea del edificio, donde Greedo tiene siempre una nave preparada para cualquier emergencia.

La trampa

Los sucesos tendrán lugar de la siguiente manera: En primer lugar, cuando entren en la casa los PJs, y sea cual sea la primera habitación en la



que entren (incluido el ascensor), la puerta se cerrará detrás suyo, y se abrirá un panel en la pared dejando ver un monitor desde el que Greedo les saludará diciendo:

Bienvenidos a mi humilde morada. Esperábamos ansiosos vuestra visita.

A continuación, la habitación se llenará de gas y los PJs perderán la consciencia.

Nuestros muchachos se despertarán en la celda 2, por supuesto sin armas ni equipo. Más tarde, serán llevados de dos en dos, fuertemente escoltados, al despacho de Greedo, donde serán interrogados acerca del punto de encuentro de la flota rebelde. El DJ debe usar toda la información que conozca acerca de los PJs para amenazarles con algo que realmente les preocupa, y hacerles hablar. Un ejemplo puede ser amenazar a un contrabandista con matar a su socio si no le da una respuesta satisfactoria, o prometer dinero a un personaje que busca el dinero por encima de todo. Greedo contrastará las respuestas de los diferentes PJs y, una vez interrogados, serán llevados a la celda 3, para que no puedan ponerse de acuerdo en la historia que van a contar.

Más tarde, esa misma noche, los PJs, que ahora están encerrados con los tres espías rebeldes (a los que reconocerán sin problemas si han leído los informes), serán despertados por Dak, que les hará un gesto de que guarden silencio y les dirá en un susurro:

Tranquilos, he venido a liberaros. Pero quiero que me prometáis que me ayudaréis a acabar con Greedo.

Si los PJs le preguntan por qué los traicionó y por qué les ayuda ahora, responderá:

Era la única forma de que pudierais entrar en esta casa. Y os ayudo porque llevo mucho tiempo esperando esta oportunidad para matar a Greedo. El ordenó que mataran a mis padres. Por supuesto, el no sabe mi verdadera identidad. Cambié de nombre y entré a su servicio como un servidor fiel...hasta ahora.

Llevará a los PJs hasta la armería, donde podrán recuperar sus armas, y a continuación los PJs son libres de recorrer la casa, haciendo lo que quieran. Es de suponer que busquen información acerca de las actividades de Greedo y de las razones que le llevaron a desafiar a la Alianza Rebelde. Si no se les ocurre a ellos, se le ocurrirá a uno de los espías rebeldes.

Toda esta búsqueda de información y de un camino de salida deberá amenizarse con combates contra los matones de Greedo, y quizás un enfrentamiento con Vultan.

Si intentan atrapar a Greedo y Hfrek, y suben a su habitación, verán que el ascensor (18) que lleva a la azotea presenta una luz naranja, que indica que acaba de ser usado.

Si suben a la azotea, llegarán a tiempo para ver la nave de Greedo alejándose, seguramente con el jefe mafioso y su ayudante en su interior.

Por cierto, antes de marcharse Greedo ha puesto en marcha un detonador que hará que la casa estalle en 15 minutos (de tiempo real, pon en marcha el cronómetro). En ese tiempo los PJs deberán estar fuera de la casa (posiblemente enfrentándose a algún matón más) o sufrir 15D de daño por la explosión.

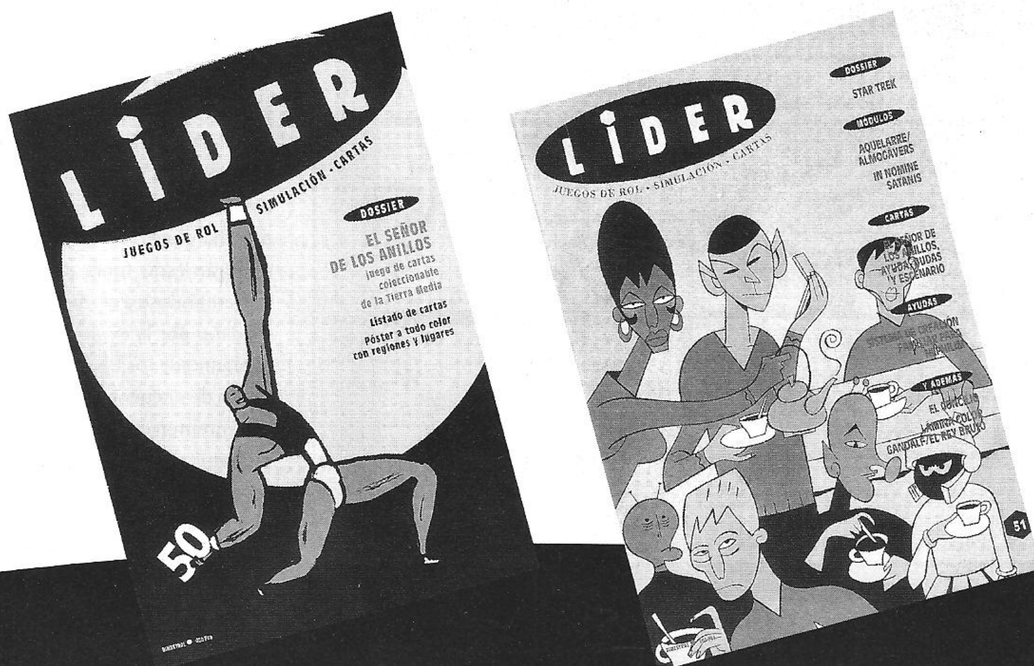
Si alguno de los PJs ha revelado la ubicación del punto de encuentro de la flota rebelde, más vale que intenten contactar con la Alianza (quizás el comunicador hiperespacial de Greedo pueda servirles).

Dak se irá con ellos e intentará unirse a la Alianza, esperando la oportunidad de acabar con Greedo algún día.

Recompensa a los jugadores según se lo hayan merecido, y recuerda que esta batalla acaba de empezar.

¡¡VAMOS A POR LOS 2.000!!
SUSCRÍBETE A LIDER

Pide tu "Carnet de socio-suscriptor"



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Suscripción anual a LIDER, seis números, desde el número ⬡ recibiendo el primero contrarreembolso (2.370,– ptas. más gastos de envío).
Envía este boletín a LIDER, c/. Recaredo, 2, local 20 - 08005 Barcelona.

Nombre: ______________________ Edad: ______________
Dirección: ______________________ Tel.: ______________
Localidad: ______________________ C.P.: ______________

Deseo recibir, también contrarreembolso, los siguientes números anteriores:

N.º 1 ⬡	N.º 9 ⬡	N.º 17 ⬡	N.º 25 ⬡	N.º 33 ⬡	N.º 41 ⬡	N.º 49 ⬡
N.º 2 ⬡	N.º 10 ⬡	N.º 18 ⬡	N.º 26 ⬡	N.º 34 ⬡	N.º 42 ⬡	N.º 50 ⬡
N.º 3 ⬡	N.º 11 ⬡	N.º 19 ⬡	N.º 27 ⬡	N.º 35 ⬡	N.º 43 ⬡	N.º 51 ⬡
N.º 4 ⬡	N.º 12 ⬡	N.º 20 ⬡	N.º 28 ⬡	N.º 36 ⬡	N.º 44 ⬡	ESP. MAGIC ⬡
N.º 5 ⬡	N.º 13 ⬡	N.º 21 ⬡	N.º 29 ⬡	N.º 37 ⬡	N.º 45 ⬡	
N.º 6 ⬡	N.º 14 ⬡	N.º 22 ⬡	N.º 30 ⬡	N.º 38 ⬡	N.º 46 ⬡	
N.º 7 ⬡	N.º 15 ⬡	N.º 23 ⬡	N.º 31 ⬡	N.º 39 ⬡	N.º 47 ⬡	
N.º 8 ⬡	N.º 16 ⬡	N.º 24 ⬡	N.º 32 ⬡	N.º 40 ⬡	N.º 48 ⬡	

⬡ Adjunto con mi suscripción fotocopia Giro Postal valor de 2.370 Ptas., o transferencia bancaria, y me ahorro los gastos de envío.

⬡ EUROPA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 2.700 Ptas.
⬡ AMÉRICA: Envío un cheque en pesetas, a la orden de LIDER, por valor de 4.850 Ptas.

el Señor de los anillos

TORNEO ISTARI

Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media



FINAL ESPAÑA 22, 23 y 24 DE MARZO 1996

COTXERES DE SANTS Carretera de Sants, 79 Barcelona

Entrega de premios por PETE FENLON y COLEMAN CHARLTON de ICE

Prepara con tu Club y tienda el Torneo Istari en tu localidad

